

SPORE – DA LI JE EVOLUCIJA IGRAČKA REVOLUCIJA?

OKTOBAR 2008. | BROJ 27

PLAY!



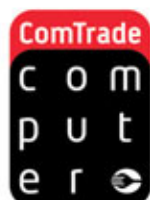
COVER STORY:

PURE

*KOMPLETAN MAGAZIN U PDF FORMATU MOŽETE PREUZETI NA WWW.PLAY-ZINE.COM



ComTrade PerfeCT 6320 kompjuter sa Intel®Core™ 2 Quad tehnologijom
OSTAVIĆE VAS BEZ DAHA!



You know it.

CALL CENTAR
011 201 56 78
www.comtradeshop.com



Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, and Xeon Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

www.tntdoo.rs

TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs

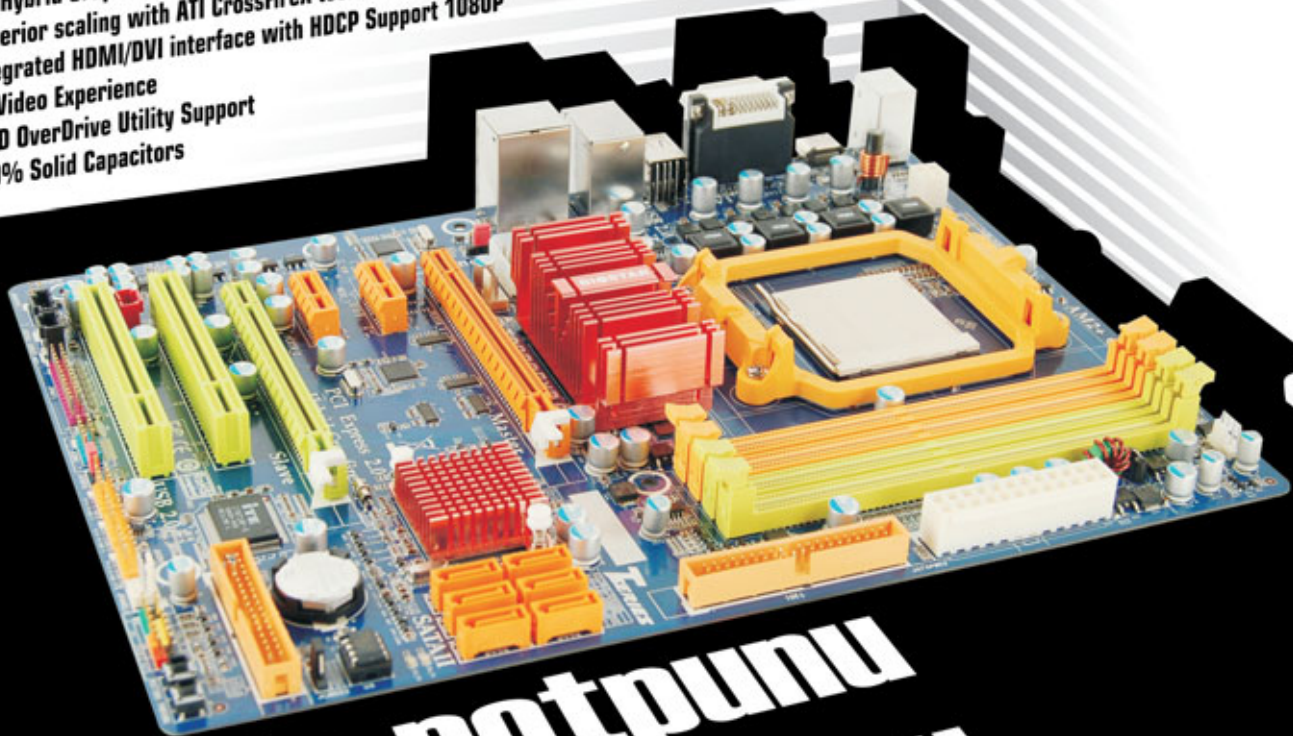
www.telix.rs



 **BIOSSTAR**
WWW.BIOSTAR.COM.TW

TA790GX3 A2+

- AMD AM2+/AM2 Platform
- Support latest AMD Phenom X4, X3 / Athlon / Sempron
- AMD 140W processor support
- AMD 790GX Chipset with ATI Radeon HD 3300 Graphics
- On Board 128MB DDR3 Side-Port memory
- Dual-Channel DDR2 -1066/800/667/533
- ATI Hybrid Graphics Support
- Superior scaling with ATI CrossFireX technology
- Integrated HDMI/DVI interface with HDCP Support 1080P HD Video Experience
- AMD OverDrive Utility Support
- 100% Solid Capacitors



**Za potpunu
digitalnu
harmoniju!**

PLAY!



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM





JOIN THE QUEST

QUEST: EUnet Special Offer

GOAL: Postani korisnik EUnet ADSL Flat paketa uz Gaming Extra Bandwith i dobićeš pretplatne kartice za WoW i Age of Conan po specijalnoj ceni od 2360 dinara/2 meseca!

REWARD: Vrhunska veza za udobno igranje, ušteda vremena i novca, pripadnost guildu onih koji znaju šta je vrhunski Internet.



www.eunet.rs
0800 300 400

AGE OF
CONAN
HYBORIAN ADVENTURES

UVODNIK

BRRRRRRRR

Ma dajte, nemoguće! Pa zar je već prošlo to fino leto? Evo, baš u pripremi ovog broja PLAY!-a, spoljašnja temperatura je ispod 10 stepeni celzijusa. Pa jel to u redu? Ko zna gde su sve te zimske stvari, džemperi, trenerke, dugačke pantalone? Dajte još tog leta, japanki, bermuda, majica na bratele. Hoćemo još takvog vremena! Makar tamo do polovine oktobra, onda možemo da pričamo o zahlađenju!

Nego, da ne dužimo previše, mnogo je dobrih igara ovog meseca. Skoro da su se odjednom pojavile. Pure, zatim Warhammer Online, zatim S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky, strava! Stoga vas u uvodniku neću previše zadržavati, već pozvati da što pre krenete u akciju i igranje. Imate pored toga još dobrih naslova, kao na primer i Bionic Commando ... ma ovaj oktobar (a i septembar) je čudo!

E da, šta mislite o tom Mortal Kombat vs DC Universe tripu? Hoće li uspeti to spajanje ta dva sveta a u cilju povećane prodaje jedne video igre? Koncept je ok, kakva li će samo biti realizacija?

TOP 5

1. SPORE

Da li je Will Wright ponovo pogodio u srce mete kao sa svojim prethodnim igrama (SimCity i The Sims), ili je ovoga puta, igrom Spore, podbacio? Da li je igra koja kroz pet faza prepričava evoluciju zaista onoliko dobra koliko smo želeli? Proverite u našem opisu.

2. WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Posle prilično hladnog dočeka mnogih stvari koje je Burning Crusade uveo u svet Warcrafta od strane hard core igrača, nova WoW ekspanzija nas prebacuje u hladnije predele, ali se Blizzard nada toplijem prijemu.

3. PURE

Adrenalinska vožnja koja na savršen način kombinuje brzinu i akrobatsku vožnju. Disney i Blackrock Studios su nam pružili najbržu igru ove sezone, koja možda nije savršena, ali je vrlo vrlo dobra.

4. WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Svet neprestanog rata u kom učestvuju sile Reda i Uništenja, konačno je sa stolova ili klasičnih strategija prešao i u MMORPG vode. Odlična atmosfera, briljantni PvP sadržaji i prepuni serveri su garancija kvaliteta, a i konačno igre koja će bar malo konkurisati neprikosnovenom WoW-i-

5. WCG SERBIA

I ove godine održane su domaće kvalifikacije za World Cyber Games. Posetili smo Beogradski sajam u čijim prostorijama je održan finalni turnir, a utiske sa istog možete pročitati u našoj Event sekciji.

BROJ 27 – OKTOBAR 2008.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Luka Zlatić, Aleksandar Vuletić, Uroš Miletić

REDAKCIJA:

Nikola Nešović, Vladimir Dolapčev, Srđan Bajić

SARADNICI:

Vladimir Kosić, Nenad Dimitrijević, Miloš Hetlerović, Stefan Marković, Ivan Ognjenović, Vukašin Stijović, Marko Nešović, Nikola Branković, Dragan Kosovac, Nikola Dolapčev, Nikola Jovanović, Viktor Vidosavljević

LEKTOR:

Andrijana Ćirković

ART DIREKTOR:

Ivan Čosić

POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

PRELOM:

Đorđe Petrović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -- Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

27

Command & Conquer Red Alert 3

Paralelni C&C univerzum se vraća krajem oktobra, kada ćemo ponovo imati priliku da sukobimo snage Sovjetskog Saveza, Saveznika i Imperije izlazećeg sunca u najbržoj i najzabavnijoj strategiji ikada. Pročitajte naše iskustvo sa beta verzijom ove igre.



48

S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky

Ukoliko ste želeli da saznate koji su događaji prethodili priči iz originalnog S.T.A.L.K.E.R.-a, slobodno proverite šta nudi Clear Sky, prequel smešten godinu dana ranije.



68

Tiger Woods PGA Tour 09

EA Sports često optužuju da premalo inovativnosti i kreativnosti unosi u svoje igre, ali pogled na njihove simulacije za Wii nas uvek razuvere. Tiger Woods PGA Tour 09 je verovatno najzabavnija simulacija golfa koju je moguće igrati.



AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



GOLD

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zasluži da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



SILVER

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom izuzetnom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



BRONZE

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zasluži da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE



22 | WCG 2008

Najveći multiplayer gaming događaj u Srbiji uspešno je završen po peti put. Stotine igrača i čitave Srbije koji su se kvalifikovali kroz lokalne turnire u svojim gradovima, kao i brojni posetioci iz svih krajeva, susreli su se 6. i 7. septembra tekuće godine na drugom nivou Hale 2 beogradskog sajma

80 | Crazy Gitar

Manija igranja Rock Band, Gitar Hero, Ultimate band igara nije zaobišla ni naše prostore. Ukoliko ste veliki fan gitarskih igara, domogli ste se neke slične igre a potreban vam je kontroler, onda je Crazy Guitar možda pravo rešenje za vas



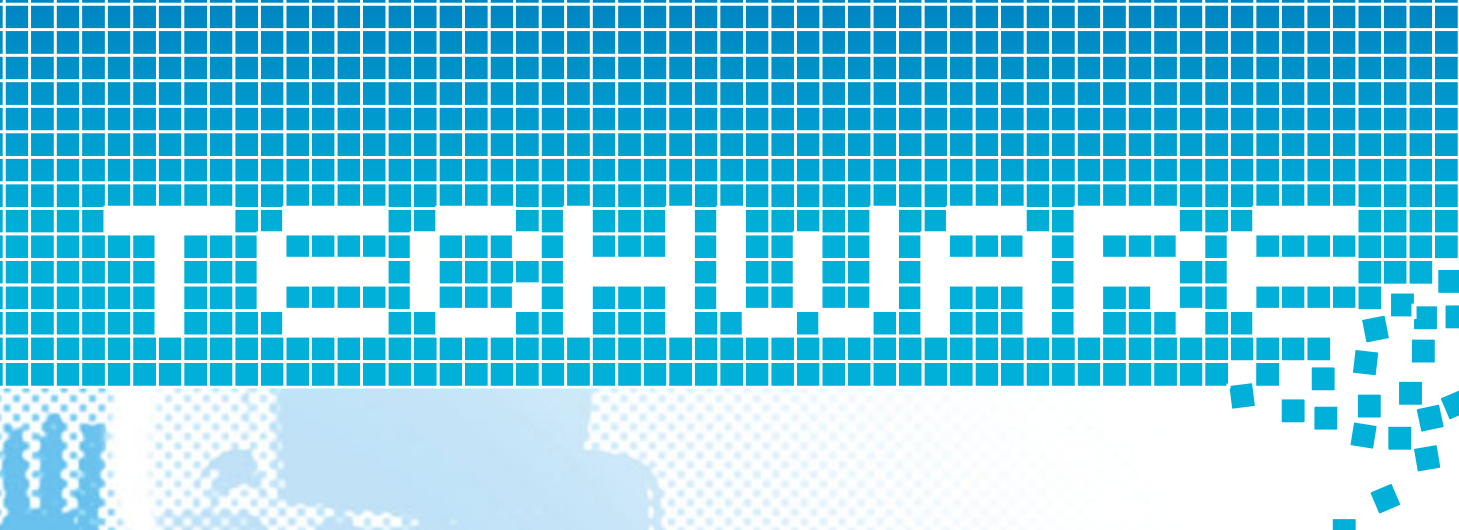
86 | Google Chrome



Mnogo se prašine prošlog meseca podiglo prilikom pojavljivanja novog browsera na sceni i to ni manje ni više od strane velikog Googlea. Revolucionarne tehničke karakteristike je ipak zasenila činjenica da Google čuva IP adrese korisnika zajedno sa frazama koje su koristili u search polju...

7	Uvodnik
8	Sadržaj
10	Techware
13	13th page
16	Flash
22	Event: World Cyber Games 2008
24	Retro Play! Oktobar 1998.
26	Previews
26	Command & Conquer: Red Alert 3
30	WOW: Wrath of the Lich King
34	Mortal Kombat vs DC Universe
38	Midnight Club: Los Angeles
41	Reviews
42	Spore
46	Pure
48	S.T.A.L.K.E.R. - Clear Sky
52	Warhammer Online: Age of Reckoning
56	Mercenaries 2: World in Flame
58	The Sims 2 - Apartment Life
60	Bionic Commando Rearmed
62	FaceBreaker
64	TNA Impact
66	Madden 09
68	Tiger Woods PGA Tour 09
70	Modovi
74	Hardware
83	Software

Sadržaj



CHROME -

NOVI GOOGLEOV BROWSER

Google je predstavio novi web browser koji bi trebalo da prati novu filozofiju, različitu od one na kojoj su izgrađeni aktuelni web browseri, a koja potiče s kraja prošlog veka. Beta verzija dostupna je za download, a Google objavljuje i prigodan strip (<http://www.google.com/googlebooks/chrome/>) koji pojašnjava novitete - svaki tab će biti odvojen proces, tako da učitavanje složenog javascripta neće kočiti ostatan browsera, a "pucanje" jednog taba neće povlačiti ceo program sa sobom, dok su tu i neke stvari pokupljene iz konkurencije: "privacy" mod iz Internet Explorera 8, sistem pluginova iz Firefoxa i Speed Dial iz Opere. Detaljnije na <http://googleblog.blogspot.com/2008/09/fresh-take-on-browser.html>



SAMSUNG PONUDIO KUPOVINU SANDISKA ALI POPIO KORPU

Južnokorejski teškaš Samsung javno je ponudio kupovinu i pripajanje SanDiska, ali su ga iz ove kompanije odbili. Samsung je ponudio 26 dolara po akciji, što je čak 80% više od vrednosti akcija od 15. septembra. SanDisk je izložio nekoliko razloga među kojima je i "niska cena" (22. maja akcije su vredele 28.75 dolara), a videćemo kakvu će ponudu napraviti Toshiba, i da li će ovo tvrđenje pazara proći kao skorašnja situacija na domaćoj političkoj sceni.

CREATIVE OTKRIO X-FI NOTEBOOK EXPRESSCARD

Creative je najavio novo zvučno rešenje za laptopove, zvani Sound Blaster X-Fi Notebook. Kartica u obliku ExpressCard dodatka podržava EAX Advanced HD, nudi obradu zvuka u 24-bitnoj rezoluciji, 48 kHz stereo, a koristi i Crystalizer tehnologiju za delimično poboljšanje kvaliteta MP3 zvuka, uz CMSS-3D za imitaciju surround zvuka na stereo slušalicama. Kartica košta nemalih 90 dolara.





OTVORENO PREDSTAVNIŠTVO ASUS TECHNOLOGY PTE LTD U BEOGRADU

Jedan od najvećih svjetskih proizvođača IT opreme, ASUS, 16.09.2008. je zvanično obeležio početak rada u našoj zemlji. Na koktelu dobrodošlice koji se održao u hotelu Holiday Inn, okupio se veliki broj zvanica koje su pozelele kompaniji ASUS uspešan početak poslovanja u našoj zemlji.

Domaćin večeri je bila ministarka Telekomunikacija i Informatičkog društva Jasna Matić, koja se tom prilikom zahvalila na biranju Srbije kao centra regiona. Prisutnima se obratio i direktor predstavništva Alessandro Basso, koji je pozdravio sve prisutne i zahvalio se na lepim željama.

ASUS je odabrao Beograd i Srbju da bude centar regije i da odavde pokriva tržište 7 zemalja: Slovenije, Hrvatske, Bosne i Hercegovine, Crne Gore, Srbije, Makedonije i Albanije. Trenutno je u kompaniji ASUS Technology PTE LTD zaposleno 7 domaćih IT stručnjaka a do kraja godine će se taj broj popeti na 15.



 042internet.com

<http://www.042internet.com>

Najbolji ping
na gaming serverima!
Jednostavno povezivanje
Jedinstvena tarifa
Uvek slobodne linije
Plaćanje putem tel. računa

POSMATRAJTE INTERNET DRUGAČIJIM OČIMA

BESPLATAN PRISTUP
na više od

50

sajtova iz naše mreže!

username: play
password: play

042/420-421

1.36 Din/min + PDV (slab saobraćaj)

2.72 Din/min + PDV (jak saobraćaj)



Ujedinjenje

13th page

Šta je to što može da ujedini ludog padobranca koji završava mašinski faks u roku, jednog matorana koji voli klasičnu muziku i ruske pisce, budućeg logopeda, poslanika jedne stranke u gradskom odboru, product managera jedne poznate strane firme, uspešnog studenta ETF-a i još nekolicinu drugih ljudi? Rock Band, očigledno. Rock Band je ušao tiho u redakciju, nakon nekoliko (ne)uspešnih pokušaja igranja Guitar Hero-a. I možda ne zbog toga što je bolja igra, već zato što daje mogućnost i za pevanje i za udaranje bubnjeva i za očekivano sviranje gitare, produktivnost cele ekipe opala je za sigurno pedeset procenata.

Stoga radni dan, koji je nekada bio znatno ozbiljniji, sada izgleda ovako:

1. Dolazak u redakciju
2. RockBand – 3 do 4 numere, "za zagrevanje"
3. 15 minuta planiranja oko toga šta se danas radi
4. RockBand – odmaranje od planiranja, 3 do 4 pesme
5. Lagano odgovaranje na mailove – 30 minuta
6. RockBand – Takozvano "samo još ovu pesmu" igranje. Takvih trenutaka ima osam.
7. Stvarni posao – ne više od 60 minuta rada
8. RockBand – Igranje "Tour"-a, otključavanje tri nove regije
9. Jelo
10. Odmor od jela uz RockBand
11. Čekiranje mailova
12. RockBand do večernjih sati

Čovek naravno ne može reći da igra nije dovoljno zarazna da privuče sve koji je probaju. U ekipi su čak i iskusni muzičari upravo na gitari i/ili bubnju, i oni sami kažu da je osećaj vrlo zanimljiv. Naravno sve dok ne krene da peva neko ko nema blage veze sa životom, tad nastaju problemi.

A Microsoft kao Microsoft, i EA kao EA, uspešno su napravili koncept u kojem vam izvlače sve više para. Ne samo da u paketu Rockband

instrumenata nema druge gitare, koja je najčešće i

najpotrebnija, već samo gitara, bubanj i mikrofoni,

već se u paketu ni ne nalazi sama igra već se

dokupljuje! A kada vam dosadi set pesama

koje Rock Band ima da ponudi, možete ih

dokupiti putem interneta. Cena je kao i uvek

prava sitnica, šest dolara za tri pesme. Srećom

po redakciju, u Srbiji ne postoji ta tradicija

kupovine dobara sa

ne bi ni bila moguća

na listi

interneta a možda

ako nas nema

podržanih

zemalja, ali je

interesantan način da

zaradite još najmanje

toliko koliko ste zaradili

prodajući igru i njene dodatke,

a sve putem prodaje dodatnih

pesama na internetu.

Stoga, ako slučajno prolazite centrom grada i čujete neko dranje, udaranje u neke "lonce" i besomučno "kliktanje" tastature, znaćete, to se u našoj redakciji igra RockBand.



IPHONE APDEJT 2.1

Kao što je početkom nedelje Steve Jobs obećao, Apple izbacuje apdejt 2.1 za iPhone. Softver se instalira preko Software Update funkcije na telefonu, a spisak izmena je sledeći:

- A decrease in call set-up failures and dropped calls
- Improved performance in text messaging
- Significantly better battery life for most users
- Faster loading and searching of contacts
- Dramatically reduced time to backup to iTunes
- Improved accuracy of the 3G signal strength display
- Improved email reliability, notably fetching email from POP and Exchange accounts
- Repeat alert up to two additional times for incoming text messages
- Faster installation of 3rd party applications
- Option to wipe data after ten failed passcode attempts
- Fixed bugs causing hangs and crashes for users with lots of third party applications
- Genius playlist creation

HP LAPTOP SA MODNE PISTE

Hewlett-Packard i svetski priznata dizajnerka Vivijen Tem kreirali su specijalno izdanje laptopa koji će postati ultimativni tehnološki dodatak za ljubitelje mode širom sveta. Zahvaljujući HP-u, digitalni detalj prikazan je prvi put na modnoj reviji Vivijen Tem, održanoj u okviru Nedelje mode u Njujorku. HP Vivienne Tam Special Edition laptop predstavlja rezultat prve saradnje uspostavljene između jedne kompjuterske kompanije i svetski priznatog dizajnera sa ciljem da kreiraju prenosni računar sa potrebnom snagom i stilom za poseban tehnološki užitek. Temova je, takođe, sarađivala sa HP-om na dizajnu prateće opreme i pakovanja.



MCDONALD'S, TOYOTA I SONY PICTURES PROMOVIŠAĆE MYSPACE MUSIC

MySpace Music je novi servis koji je biti pušten u pogon krajem septembra u saradnji sa najvećim svetskim muzičkim izdavačima kao što su Sony BMG, Universal i Warner, a dobro poslovanje je zagarantovano s obzirom da MySpace već ima bazu od preko 100 miliona korisnika. Objavljeno je i da će Sony Pictures, McDonald's, Toyota i State Farm biti glavni promoteri novog servisa, a sponzorisaće i akcije besplatnih downloada. MySpace Music prodavaće pesme bez DRM zaštite, nudiće karte za koncerte i prigodnu robu (majice i slično).



GEFORCE GTX 260

SA 216 ŠEJDERA DEBITOVAO

Nvidia je polovinom septembra odobrila izlazak revidirane GeForce GTX 260 kartice sa 216 umesto 192 stream procesora i sa 65-nanometarskim G200-103-A2 čipom. Ostatak je isti kao na prethodnom modelu - frekvencije od 576 MHz za GPU, 1242 za šejdere i 1998 za GDDR3 memoriju, koje ima 896 MB, dok je magistrala 448-bitna. Cena će biti nešto viša nego kod prethodnog GTX 260 modela. Prve testove BFG-ovog OCX MAXCORE modela možete videti na <http://www.guru3d.com/article/geforce-gtx-260-core-216-bfg-ocx-maxcore/> ili http://www.firingsquad.com/hardware/nvidia_geforce_gtx_260_216shader/



DELL MINI NOTEBOOK

Poplava mini notebook računara se nastavlja, pa se pored modela kompanija ASUS, MSI, Acer, HP i Lenovo, sada pojavio i računar koji stiže iz Dell-a. Inspiron Mini 9, kako je zvanični naziv ovog modela, je baziran na 8.9" ekranu, a kao i kod konkurencije pokreće ga Intel Atom N270 procesor, možete birati između 512MB i 1GB radne memorije, Linux i Windows operativnog sistema, ali je zanimljivo da Dell daje opciju izbora samo između 8GB i 16GB SSD storage rešenja, nema pomena o standardnom hard disku. Od mogućnosti povezivanja su tu Bluetooth, Wi-Fi, LAN, 4-in-1 čitač memorijskih kartica, a zavisno od konfiguracije dolazi sa 0.3 ili 1.3Mpx web kamerom. Baterija traje oko 3 sata, a cena kreće od \$349 u Americi za model sa 512MB memorije, 8GB SSD i Linux operativnim sistemom.

acme[®]
www.acme.eu

We think
the same



**Vrhunska
računarska
oprema i pribor**

Uvoz i distribucija
Ex Ecentar doo
tel: 011/2447 190
prodaja@excentar.com

FLASH

Džejms Bond će izlaziti na godišnjoj bazi

Iz Activision Blizzarda kažu da će izbacivati nove igre sa tematikom Džejmsa Bonda na godišnjoj bazi, bez obzira da li je te godine izašao film ili ne. Takođe, prema poslednjem developer dnevniku koji se pojavio na internetu, nova igra Quantum of Solace koristiće Call of Duty grafički endžin.



Planovi za Left 4 Dead demo

U intervjuu za sajt Videogamer.com, Gabe Newell iz Valvea rekao je da će izbaciti demo verziju nadolazećeg zombi shootera Left 4 Dead kako za PC, tako i za Xbox 360. Sa druge strane, Valveovci ne znaju datum izlaska demoa, ali bi on trebalo da sadrži prvu od četiri kampanje u igri. Puna verzija stiže u Evropu 21. novembra.



Project Origin će se ipak zvati FEAR 2

Warner Bros i Monolith uspeali su da vrata licencu za ime F.E.A.R, tako da će Project Origin, do sada najavljivani kao "nezvanični" nastavak igre, postati zvanični jer će se zvati F.E.A.R. 2. I u novom delu priča se vrti oko misteriozne Alme, a igra izlazi početkom sledeće godine za PC i obe konzole.



Far Cry 2 izlazi 23. oktobra u Evropi

Iako nema datuma izlaska Far Crya 2 za Ameriku, objavljeno je da će igra u Evropu stići 23. oktobra za PC, PlayStation 3 i Xbox 360. Igra će imati i kvalitetan map editor čime će se potencijalno stvoriti odličan teren za multiplejer, a biće izbačena i Collectors' Edition varijanta koja će u drvenoj kutiji doneti igru, majicu, artbook, mapu sveta u igri i DVD o pravljenju igre.

Far Cry 3 će se takođe odvijati u Africi

U priči sa Patrickom Reddingom iz Ubisoft Montreala na konvenciji u Lajpcigu, sajt Videogaming247 je saznao da je Far Cry 3 već u fazi planiranja i da će se takođe odvijati u Africi zato što se radi o "egzotičnom i opasnom okruženju koje se uklapa u Far Cry brend". A i šteta da propadnu sve one gotove teksture i modeli iz "dvojke"...



uređuje: Ivan Todorović

FLASH

Preimenovanje droga u Falloutu 3



EDGE Online javlja da će cenzurisana verzija Fallouta 3, originalno napravljena zbog cenzora u Australiji, izaći kao jedina verzija igre za sva tržišta. UGO GamesBlog je kontaktirao Petea Hinesa koji je rekao da je samo morfin preimenovan u Med-X, ali i da su u prethodna dva Fallouta sve droge nosile fiktivna imena. Iste te droge pojaviće se i u "trojci", osim morfina koji je trebalo da nosi "realno" ime, ali je sada i on zamenjen.

Diablo 3 i kontroverze oko boja

Upinjući se iz petnih žila da dokaže kako Diablo III ne treba da bude šaren kao što su to autori igre zamislili, ljubitelj serijala pod pseudonimom Sozou objavio je na fan sajtu DIII.net svoju verziju originalnog trejlera koju je provukao kroz Adobe After Effect i učinio je mračnijom, grainovanom i više nalik Diablu 1. U toku puštanja efekti se povremeno isključuju kako bi se slika uporedila sa Blizzardovim trejlerom, a modifikovani (i preterano mračni) trejler može se videti na www.diii.net/n/692572/the-end-of-the-art-controversy



Crysis koštao 22 miliona dolara, sledeći endžin u 2012

Cevat Yerli iz Cryteka rekao je na Games Convention Developers konferenciji u Lajpcigu da su troškovi za razvoj Crysis-a iznosili neverovatnih 22 miliona dolara. Takođe, Ceval veruje da će CryEngine 2 biti dovoljan da iskoristi snagu grafičkih čipova u narednih nekoliko godine i da će novi grafički endžin izaći tek 2012. godine, kada se očekuje da će Sony i Microsoft izbaciti nove verzije svojih konzola.

The Witcher: Enhanced Edition

Atari je objavio da je The Witcher: Enhanced Edition pušten u prodaju u Americi 16. septembra, a u Evropi 19. septembra, i dostupan je za kupovinu na onlajn servisima Direct2Drive, Impulse i Steam širom sveta. 19. septembra je izašao i patch koji će nadograditi obične verzije Witchera onima koji su igru kupili ranije. Patch će biti besplatan svima koji su registrovali svoje kopije preko "Register" komande u launcheru igre.



Battlefield Heroes je praktično već izašao, kaže DICE

Ben Cousin, izvršni producent iz Digital Illusionsa, kaže da je njihov besplatni multiplejer šuter Battlefield Heroes zapravo već izašao, jer firma planira da postepeno krpi beta izdanja i jednog dana prosto objavi da je tekući "build" zvanični 1.0. Cousins kaže da neće biti nikakve specijalne i glasne najave, jedini je problem kako se uključiti u beta test.



Spore najpiratizovanija igra u poslednje vreme

Uprkos veoma restriktivnoj zaštiti koja (zvanično) onemogućava kopiranje i dozvoljava vlasniku originalnog primerka igre samo tri instalacije, Spore je najpiratizovanija igra na internetu u poslednjih nedelju dana (ukupni dosadašnji "rekord" drži, naravno, The Sims 2). Po podacima raznih BitTorrent portala, krekovana verzija Sporea downloadovana je preko petsto hiljada puta od njenog pojavljivanja 2. septembra, dok igra drži i top poziciju na popularnom portalu The Pirate Bay.



Inače, internet (uključujući i spomenute torrent sajtove) prepun je besnih komentara igrača, koji navode da su bili veoma radi da kupe original ali su iz revolta skinuli piratsku kopiju kako ne bi brinuli oko naporne aktivacije i provere legalnosti, već mogli bezbrižno da instaliraju koliko im puta padne na pamet.

Takođe, Spore je zbog restriktivne DRM zaštite postao jedna od igara sa najgorom ocenom korisnika na Amazonu, gde je (u trenutku ovog pisanja) od 2219 recenzija čak 2018 kupaca igri dalo samo jednu zvezdicu, baš zbog ovakve "zaštite".



Ipak, ShackNews prenosi da će Electronic Arts uskoro popustiti preterano restriktivnu zaštitu na igri Spore, tako što će omogućiti deaktivaciju postojećih instalacija prilikom deinstaliranja, tako da korisnici više neće biti ograničeni na samo tri instalacije, nakon čega mogu da bace skupo plaćenu igru. Nije data nikakva konkretna odrednica osim da će se ovo desiti u "bliskoj budućnosti".

Geoff Johns radi na DC Universe Online

Sajt Comic Book Resources objavljuje da će pisac stripova Geoff Johns raditi na priči u DC Universe Online, nadolazećem "superherojskom" MMORPG-u za PC i PlayStation 3. Eto garancije kvaliteta za ljubitelje ovih američkih stripova.

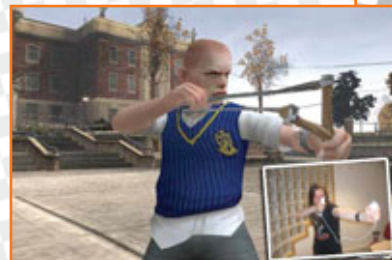


Koliko novca treba za takmičenje sa World of Warcraftom

MTV Multiplayer prenosi reakciju Marka Jacobsa iz Mythica, povodom izjave Bobbya Koticka iz Activisiona i Rika Alexandra iz Monumental Gamesa, da je potrebno milijardu dolara da se napravi MMORPG koji bi mogao da se takmiči sa World of Warcraftom. Jacobs kaže da bi trebalo "možda samo oko 100 miliona", što je otprilike cifra koju su već potrošili na Warhammer Online.

Bully za PC

Eurogamer prenosi da je na lajpciškoj konvenciji otkriveno da će Bully, konzolna "lajt" verzija Grand Theft Auto u školskom okruženju, izaći i za PC. Za igru je odgovoran Rockstar, a dodatnih detalja nema.



IGRAJ FIFA09

GOAL

WILL

NEVER

PLAY
ALONE



U PRODAJI OD
TREĆEG OKTOBRA



FIFA09.EA.COM



PlayStation.2

PLAYSTATION.3



PlayStation Portable



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. "© The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved." Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. The Premier League Logo is a trademark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from The Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PSP" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



extreme CC

Extreme CC je autorizovani Electronic Arts distributer · tel: +381 11 3809-143, 3809-144, 3809-130, 3809-230 · www.extremec.co.yu



Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com

Two Worlds: Epic Edition

SouthPeak Games javlja da je u Americi izašao Two World: Epic Edition, reizdanje prošlogodišnje rol-plej igre koje je zakrpljeno na najnoviju verziju i sadrži Tainted Blood i Curse of Souls dodatke, kao i novi grad Tharnburg, gde se ratnici mogu trenirati i boriti zajedno u Gladiator distriktu. Epic Edition košta 20 dolara.



Zatvara se Ensemble Studios

GameSpot javlja da će Microsoft Game Studios raspustiti Ensemble Studios nakon završetka razvoja konzolne strategije Halo Wars. Microsoft se pravda da ovaj potez nije napravljen zbog lošeg rada studija već iz finansijskih razloga, ali će se navodno potruditi da što više zaposlenih iz Ensemblea prebaci da rade u Microsoftu. GamesIndustry.biz kaže i da je došao do internog e-maila iz Microsofta gde Phil Spencer, šef Microsoft Games Studiosa objašnjava zaposlenima MGS-a potez oko Ensemblea i kaže da će kompanija ostati privržena first-party razvoju igara, iako su ostala još samo dva studija pod njihovim okriljem (Lionhead i Rare). Najzad, Alex St John, bivši zaposleni u Microsoftu a sada predsednik WildTangent, ocenjuje da je MGS u fazi finansijskog oporavka gde će se manje koncentrisati na first-party razvoj igara, a i da se Sony okreće sličnom režimu.

Europa Universalis III: Complete

Paradox Interactive najavljuje izlazak paketa Europa Universalis III: Complete, kompletne igre sa ekspanzijama Napoleon's Ambition i In Nomine koja je prethodno bila dostupna samo preko elektronske distribucije. Paket će koštati 30 evra.



Počeo beta test Demigoda

Gas Powered Games objavljuje da je započeo beta test akciono-strateške igre Demigod, za sve koji su preorderovali igru na sajtu. Izdavač Stardock nastaviće da prima prijave za učešće u beta testu svih onih koji budu naručivali igru dok ne izađe puna verzija, što će se desiti početkom sledeće godine.



Noviteti u PC verziji GTA IV

Pojavili su se prvi detalji iz nadolazeće PC verzije Grand Theft Auto IV. PC izdanje doneće veći broj multiplejer slotova (na konzolama ih ima 16), maksimalnu rezoluciju od 2560x1600, snimanje do 30 sekundi materijala iz igre sa ubacivanjem vizuelnih filtera i podešavanja ugla kamere, uz kačenje klipova na R* Social Club, zatim specifičniju pretragu multiplejer servera (recimo, deathmatch samo sa pištoljima) i podršku za Xbox 360 kontroler, ko ne želi da igra pomoću miša i tastature.





WORLD CYBER GAMES 2008 NACIONALNO FINALE

Najveći multiplayer gaming događaj u Srbiji uspešno je završen po peti put. Stotine igrača i čitave Srbije koji su se kvalifikovali kroz lokalne turnire u svojim gradovima, kao i brojni posetioči iz svih krajeva, susreli su se 6. i 7. septembra tekuće godine na drugom nivou Hale 2 beogradskog sajma, gde su najbolji odmeravali svoje snage u oficijelnim turnirima, a ostali mogli da posmatraju bogati propratni program, kao i prate rezultate glavnih mečeva.

Milan Đukić

Ono što je najvažnije, jeste ko je zapravo pobednio u zvaničnim turnirima i time sebi obezbedio put u Keln, gde se ovoga puta održava svetsko finale World Cyber Games-a. Evo spiska:

Command&Conquer

– Lav Kovač iz Novog Sada,

FIFA 08

– Nemanja Djurkić iz Jagodine,

Warcraft 3 Frozen Throne

– Milorad Gavrilović iz Beograda,

Need for Speed

– Uroš Sandić iz Beograda



CS 1.6

– Članovi tima „neWave“ iz Beograda: Milan Časić, Marko Milić, Vladimir Korać, Marko Bizić i Nemanja Bošković



Pored ovih zvaničnih turnira World Cyber Games ugostio je takmičare i na neoficijelnim turnirima za sve posetioce. Na Prima-Happy turniru pobjedu je odnela Nevena Ilić i to u igri Bubble Trouble. Medijski Wiimblon bio je prilika da se novinari probaju u Wii tenisu, a tu je briljirao kolega Marko Čavić iz časopisa Bravo ScreenFun. On je osvojio put u Keln odakle će pratiti dešavanja sa World Cyber Gamesa. Na 30 računara odigran je i DOTA turnir pod pokroviteljstvom firme Comtrade, u kojem se 16 najboljih timova Srbije u ovom modu za Warcraft



3 takmičilo tokom čitave subote, prvog dana World Cyber Games-a. Pobjedu je, nakon lavovske borbe, ostvarila ekipa 4 Glory.

Na štandu Fakulteta Organizacionih Nauka održano je mini takmičenje u sklapanju rasklopljene stare tastature. Najbrži su bili Nikola Štrbac, Branislav Jerotić i Vladimir Divljak. Oni su, zbog svoje brzine, kući otišli sa novim Logitech tastaturama koje su dobili kao nagrade. Pored svega pomenutog, na WCG-u su gostovali i članovi Capoeira kluba “Capoeira Angola Srbija”, te DBAL crtači koji su na temu World Cyber Gamesa iscrtavali grafitte.



Veliko finale World Cyber Games-a održava se u novembru, a na nama je da budemo spremni i željno iščekujemo takmičenja naših momaka u Command & Conquer, FIFA 08, Warcraft 3, Need for Speed i Counter Strike 1.6, i nadamo se da će ovoga puta uspeti da ostvare najbolje rezultate za našu zemlju.



KLAN RUR INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu

Retro Play!

Oktobar 1998.

Oktobar je mesec u kom izdavači tradicionalno hvataju zalet pred božićne praznike i počinju da izbacuju hit za hitom. Ovoga puta smo pored šest igara koje su obeležile oktobar 1998. godine izabrali i jednu handheld konzolu koja je u tom periodu debitovala u Japanu...

Game Boy Color

Nakon neverovatne popularnosti koju je Game Boy za vrlo kratko vreme postigao u svetu firma Nintendo je bila pritisnuta da što pre napravi bolju i jaču prenosnu konzolu. Verovatno nije bilo potrebno dugo razmišljati o načinu na koji će se Game Boy najefektnije unaprediti – bilo je dovoljno pogledati njegov monohromatski ekran. Naravno, nije samo dodavanje boje bilo ključno za uspeh Game Boy Colora, jedna od boljih taktika koju Nintendo i danas koristi je kompatibilnost sa igrama konzole prethodne generacije, ali ne samo to – neke igre za Color su radile i na običnom Game Boyu. Game Boy i Game Boy Color su zajedno prodati u 120 miliona primeraka, a najprodavanija igra bila je Pokemon Gold/Silver prodana u skoro 15 miliona primeraka. Poređenja radi najpopularnija igra za stari Game Boy bio je Tetris – 33 miliona.



Heretic II



Raven software je oduvek bio blizu id-a, prvo zahvaljujući prilično uspešnim klonovima Doom i Quakea – Hereticu i Hexenu, a zatim i mnogo užom saradnjom i radom na nekim nastavcima id igara. Heretic II koristi Quake 2 engine, ali prilično unapređen i sa potpuno promenjenim stilom. Zaista, sa maksimalnim detaljima ova igra ni danas neće oterati igrače od sebe samo zato što izgleda loše. Što se promena u izvođenju tiče, najprimetnije je to što smo glavnog junaka gledali iz trećeg lica, a ne iz prvog, a Heretic je tradicionalno privlačio one koji u pucačinama vole da vide i malo spektakularnih magijskih oružja, a ne samo rocket launcher. Možda i najzabavnija stvar kod ovog naslova bila je mogućnost kooperativnog prelaska igre, koju i danas vredi isprobati.

Crash Bandicoot 3: Warped

Crash Bandicoot je zamišljen kao odgovor Sonya na Maria ili Sonica – dakle potencijalna maskota i lik koji bi asociirao na Sony onako kako Mario i Sonic asociiraju na Nintendo i SEGAu. Crash nikada nije dostigao toliku popularnost i poistovećivanje sa matičnom firmom, ali su igre sa njim kao glavnim likom i danas dovoljno popularne i kvalitetne. Isto se moglo reći i za Warped. Trideset vrlo zabavnih i zanimljivih nivoa koji su pretežno savršeno izvedeni klasično platformski, ali sa vremena na vreme postoje oni u kojima treba voziti različita vozila što sjajno razbija monotoniju. Pored odlične igrivosti i grafika je bila na nivou, te je Warped bio ubedljivo najbolji Crash u ono vreme, a ni danas nije za bacanje.



FIFA 99

Tradicionalno oktobarsko izdavanje nove FIFA igre, koje traje i danas, je donelo i verziju sa oznakom 99. Može se reći da je ova igra značajna po tome što je i zbog kvaliteta, a i zbog tadašnjeg razvoja igraonica po Srbiji bila prva zaista igrana u više igrača kod nas. Ako se izuzme briljantna mogućnost da se u 95% slučajeva postigne gol nakon slobodnog udarca sa centra (centaršut na ivicu šesnaesterca i neodbranljiv udarac glavom) ovo je po svemu i najbolja FIFA prošlog veka. Dosta taktičkih mogućnosti, značajno unapređen AI i ispeglana grafika u odnosu na 98 verziju su se pobrinuli za to.



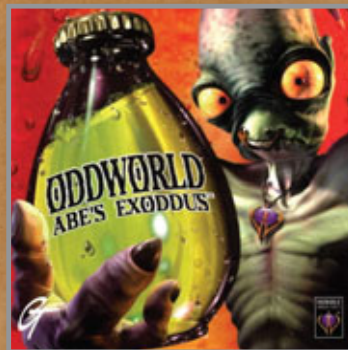
Xenogears



Briljantna sposobnost Squarea da napravi sjajan RPG bez obzira da li pripada ili ne Final Fantasy serijalu je dokazana i ovom igrom. Xenogears je u svemu različit od FF-a, a opet i jednako dobar ili bolji. Za razliku od očiglednog cilja da se porazi glavni neprijatelj, ovde je glavni cilj proživeti priču i shvatiti šta se sve dešava u svetu koji vas okružuje. Dijalozi su izrazito ozbiljni i puni religioznih tema. Promenjeni su i sistemi borbe (ovde ih ima dva), pa se i borba kada pilotirate Gearom (velikim robotom) i kada ste izvan njega razlikuju i međusobno i od onoga na šta nas je FF navikao. Takođe, i izgled igre je karakterističan i drugačiji od do sada viđenog pošto na vrlo zanimljiv način kombinuje 3D okoline sa 2D sprajtovima. Zahvaljujući sjajnoj priči i zanimljivom izvođenju Xenogears je RPG koji i danas treba odigrati. Uostalom, mnogi igrači će reći da je ovo najbolji (j)RPG svih vremena.

Oddworld: Abe's Exoddus

Iako se na prvi pogled može učiniti da je Exoddus isuviše sličan Odyssey, prvom Oddworldu, posle malo vremena provedenog uz ovu igru jasno je da je mnogo bolja. Glavni trik u Oddworldu je što umesto korišćenja starog dobrog red skakanja po platformama + red uništavanja protivnika koristi mnogo bolju formulu: platforme + razmišljanje + komunikacija. Cilj je provesti Mudokonke (rasu kojoj i Abe pripada) kroz nivoe pažljivo gledajući kako se ponašaju i reaguju na okolinu, a zatim komunicirati sa njima i praktično nagovoriti da učine ono što želite. Kada se na sjajno izvođenje doda i fascinantno detaljna i kvalitetna 2D grafika i odlično izrežirane i duhovite scene između nivoa jasno je da je ova igra i danas hit, a i da važi za jednu od najboljih platformi svih vremena.



Half-Life



Kada smo već ušli u niz igara koje spadaju u najbolje svih vremena moramo da spomenemo i Half-Life. Igra koja je svojeručno promenila način na koji se prave pucačine iz prvog lica i koja u mnogim stvarima ni danas nije prevaziđena to i zaslužuje. Avantura Gordona Freemana po Black Mesa istraživačkom centru je toliko dobro ispričana, zahvaljujući vrhunski uklopljenim skriptovanim događajima i scenama koje se odvijaju između slojeva akcije da su se igrači po prvi put zaista osećali kao da proživljavaju ono što se dešava na ekranu. Ako se na to doda da je i akcija apsolutno na nivou jasno je oduševljenje koje ova igra prouzrokuje kod igrača i danas.

Electronic Arts

Izlazi: 28. oktobar 2008.

Platforma: PC, PS3, Xbox 360

Web: www.ea.com/redalert

autor: Luka Zlatić

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Nakon što su zahvaljujući uspehu Tiberium Warsa i Kane's Wrath vratili klasičan C&C univerzum na igračku mapu, EA LA pokušava istu stvar da uradi i sa Red Alertom. Za one koji slučajno ne znaju, Red Alert je alternativni univerzum u kom je Adolf Hitler ubijen pre početka Drugog svetskog rata. Na žalost, to nije dovelo čovečanstvo u stanje apsolutnog mira i utopije nego je izdiglo Sovjetski Savez na mesto potencijalnog diktatora čitave Zemlje. Sama igra je uvek bila popularnija u multiplayer krugovima, za razliku od Tiberijumskog serijala koji je bilo bliži solo igračima. Mi smo imali priliku da se poigramo beta verzijom za više igrača, a da u Lajpcigu vidimo kako će funkcionisati kampanje, te slede utisci.



PREVIEW





Prvo što se da primetiti je da je RA3 smešten u još alternativniji univerzum, što opravdava značajne promene u odnosu snaga, jedinicama i načinu na koji se jedinice koriste. Takođe, pored starih znanaca Sovjeta i Saveznika sada je tu i treća strana u sukobu – Imperija izlazećeg sunca koju predvode roboti sposobni da promene oblik i srednjoškolska obdarena telepatskim moćima. Ovo, naravno, znači da je količina humora u igri ne samo ostala na nivou, već je viša nego ranije. Ali i da pored Natashe i Tanye (koju glumi Jenny McCarthy) sada imamo još jednu heroinu – Yuriko Omega.

Strana koja je pretrpela najviše promena su Saveznici čije su najveće snage sada vazdušne jedinice i specijalne sposobnosti jedinica koje služe pre svega za onesposobljavanje protivnika. Na primer Aircraft Carrier kao primarno oružje koristi druge manje avione koji lete oko njega (Protosi spremaju optužbe za plagiranje), a sekundarno oružje mu je Blackout Missile koji elektromagnetnim pulsom onesposobljava električne uređaje. Borbeni psi su opremljeni pojačivačima laveža kojim mogu da na trenutak ukoče protivničku pešadiju... I savezničke građevine imaju zanimljive sposobnosti koje se menjaju u zavisnosti od toga koji

pešadinac se u njima nalazi.

Sovjeti se, po običaju, oslanjaju pre svega na sirovu snagu i snažnu ekonomiju. Zaista dobar igrač će sa Sovjetima uvek biti u novčanoj prednosti i samim tim će moći da pravi više snažnih jedinica i porazi protivnike uprkos njihovoj većoj brzini ili zanimljivim sposobnostima. Naravno, kada se na to doda činjenica da je svaka jedinica obučena u crveno u borbi jedan na jedan bolja od ekvivalentne protivničke, kao i da i oni imaju određene specijalnosti jasno govori u prilog njihovoj upotrebnoj vrednosti u partijama.





Najzanimljivija strana je Japanska imperija, i to ne samo zato što je potpuno nova. Dizajn jedinica i njihova funkcionalnost su potpuno u skladu sa anime/manga fazonom, a ističe se pomenuta Yuriko koja lebdi u vazduhu i sposobna je da telekinezom onespособi tenk ili čet u pešadinaca. Takođe, stil igre je nešto drugačiji od onih koje koriste preostale dve strane i oslanja se mnogo više na skrivanje i hit-and-run taktike. Može se reći i da igranje ovom stranom zahteva nešto bolje RTS igrače koji su vičniiji popularnom mikrovanju.

Zanimljiva stvar kod kampanje je da su sve misije (a ima ih 27 – po 9 za svaku stranu) dizajnirane da se igraju kooperativno, bilo sa suigračem preko interneta, bilo sa saveznikom kojim upravlja AI. Naravno, sve nedostatke kompjuterske inteligencije je moguće koliko toliko kompenzovati serijom kratkih i jednostavnih komandi, a tako se stiže i do dovoljnog nivoa kooperacije potrebne da se igra završi.

Za kraj možemo samo reći da je Red Alert 3 potpuno u duhu C&C serijala – strateška igra sa većim fokusom na brzinu i akciju, uz priču karakterističnu za filmove B produkcije i dosta humora. Definitivno neće biti igra za svakoga, ali bi svi ljubitelji serijala trebalo da budu bar jako zadovoljni, ako ne i oduševljeni.

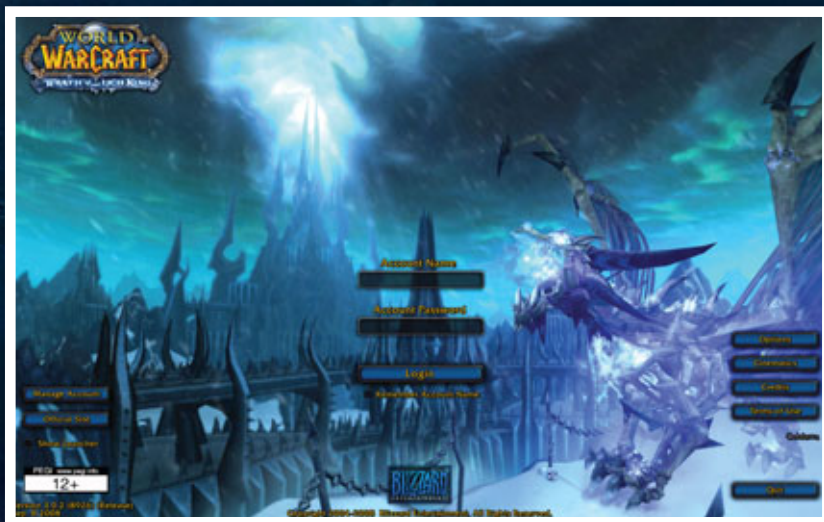


Blizzard Entertainment/
Activision Blizzard

Izlazi: 13. novembar 2008.

Platforma: PC

Web: www.wow-europe.com/wrath/index.xml



WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

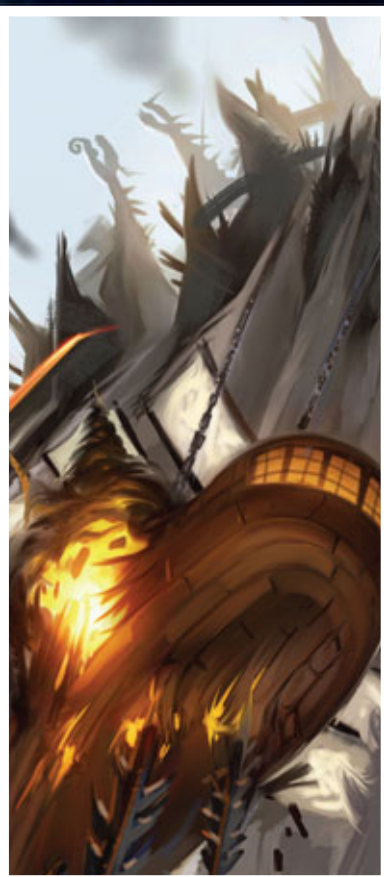
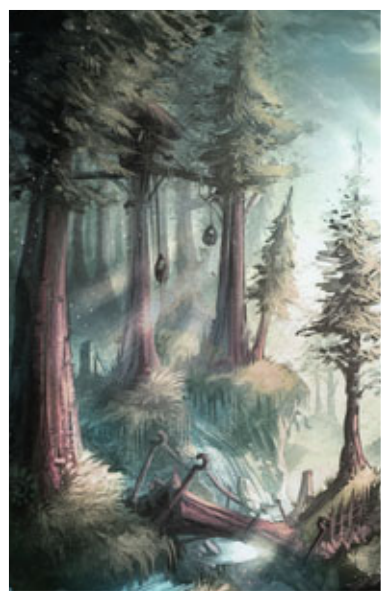
Kada je The Burning Crusade izašao, WoW populacija se podelila na dve struje. Jedna je veličala svoje uspehe i bila potpuno protiv noviteta, dok su drugi jedva čekali iste kako bi opet bili 'u istom košu'. Sada je situacija malo drugačija, svi su se zasitili trenutnom verzijom i jedva čekaju da zavire u novosti koje WotLK donosi...

autor: Viktor Vidosavljević

Posle mukotrpno skidanja WotLK klijenta i par, ne baš malih, dodatnih pečeva, može se začu u hladne i neistražene predele Northrenda. Igrači će, bilo da su horda ili alijansa, moći da kroče na novi kontinent u dve različite regije. Blizzard se za ovaj potez ponajviše opredelio zbog problema koji je nastao kada je The Burning Crusade izašao i kad su svi pohrlili na jedno isto mesto. Takvo preopterećenje serveri nisu mogli najbolje da 'izguraju', tako da je ovo rešenje bilo potpuno logično kako opet ne bi bilo sličnih problema. Alijansa će, kao što je to i uobičajeno, koristiti brodove za prevoz sa kontinenta na kontinent, dok će horda ostati verna svojim cepelinima. Obe početne zone, Borean Tundra i Howling Fjord su predviđene za igrače 68+ levela i smatra se da će karakter lagano moći da dogura do 72 bez posećivanja bilo koje druge regije osim one za koju se opredeli (od navedene dve). Levelovanje je prilično







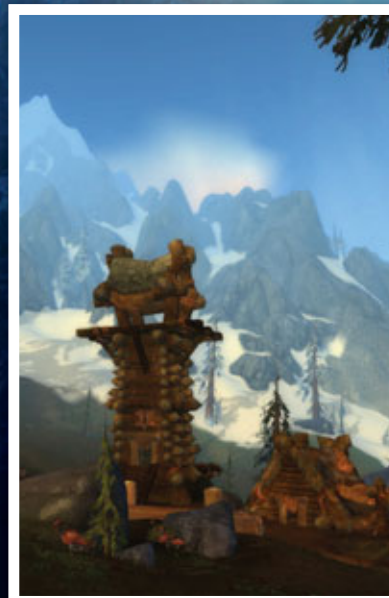
zanimljivo, najviše zbog činjenice da se većina talenata izmenila i da svaka klasa ima nešto novo što će svaki igrač želeći temeljno da prouči i istraži. Warrior će moći da nosi dva twohand oružja, warlock će dobiti demon formu (svi se sećamo Illidana), hunterov najbolji prijatelj će dobiti svoje talente, totemi i aure će sada uticati na ceo raid, rogue dobija Fan of Knives... Da, sve je baš tako kao što zvuči, jako nebalansirano, ali se nadamo da će programeri makar koliko-toliko dovesti igru u red pre nego što izađe, uostalom zato je tu i ovo beta testiranje.

Nakon 'testiranja' starih klasa, na red je došlo upoznavanje sa Death Knight klasom. Svako ko na svom nalogu bude imao karaktera koji je prešao level 55, biće u mogućnosti da kreira jednog DK-a po realmu. Nekada heroj koji se borio protiv svega što je mračno kako bi svetu doneo svetlost jutro, a sada vitez smrti zamračene svesti i bez sopstvene volje pod komandom Lich Kinga sa željom da uništi sav život. Igra počinje na terasi The Ebon Hold-a, tvrđave u kojoj je glavna baza cele DK klase, gde nas dočekuje sam Arthas koji će nas uvesti u priču i klasu kroz lanac kvestova. Nakon nekoliko uspešno rešenih zadataka koje će davati i nekoliko bosova koji su krasili Naxxramas, početna zelena oprema će biti zamenjena soldnim plavim

ajtemima koji će služiti dovoljno dugo. Uz svaki uspešno rešen kvest, karakter će dobijati i po par poena za talente. DK će biti u mogućnosti da nanosi jako dobar demidž, ali i da prima dosta štete umesto drugih, što će ih, pored DPS role, staviti i grupu klasa koje su sposobne da tenkuju. Arthasovi sledbenici imaju zanimljiv i totalno drugačiji način korišćenja svojih veština. Igrač će, umesto mane, koristiti Runic Power, koji se dobija iz korišćenja runa i same rune koje će biti moguće pripremiti pre borbe, a koje će biti potrebne za korišćenje određenih abilitija. Postoje tri vrste runa: blood, unholy i frost; od kojih svaka ima svoje prednosti i mane u zavisnosti od situacije. Primera radi, ukoliko se igrač opredeli da igra ulogu tenka više će efekta imati ukoliko stavi na raspolaganje više frost runa. Poslednji kvest u lancu, nakon sejanja smrti po poljima Eastern Plaguelandsa i epske borbe u Light's Hope kapeli, igraču nalaže da ide u Orgrimmar tj Stormwind kako bi predstavljao mračne vitezove u hordi tj alijansi i tako prekida svaki kontakt sa Lich Kingom. U tom trenutku, na nivou 57-58, igrač može da se zaputi u Outland i tamo nastavi svoj put.

Na Northerndu će biti ukupno 10 regija i svaka će imati svoj prepoznatljiv šmek. Igrači će morati, hteli ne hteli, da temeljno



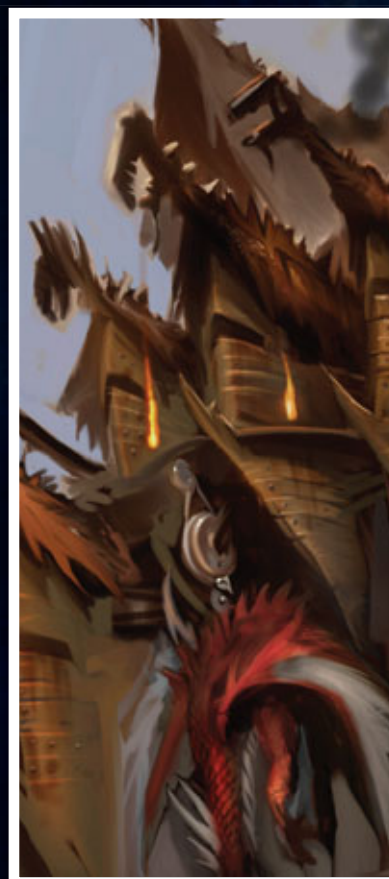


istraže svaku oblast jer neće biti moguće koristiti leteće mountove do levela 77, kada će jednim kvestom biti rešena i ta 'muka'. Pored mnogobrojnih baza horde i alijanse, Dalaran, koji se skrivao ispod ljubicastog magičnog omotoača, je premešten u Northrend i tamo će imati ulogu grada u kom će obe frakcije naći svoje utočište. Kada igrač konačno dobije level 80 i malo bolje iteme, moći će da ode u Wintergrasp, regiju koja će u potpunosti biti posvećena PvP borbi, sa par PvE elemenata. Dolazak na ove prostore će biti moguć samo na krilima vernih saputnika. Pored već ustaljenih heroic verzija standardnih instanci, prva raid instanca će biti Naxxramas. Sjajna prilika da se igrači koji su ispuštali dušu, dok su bili level 60, delimično vrate u prošlost i da igrači koji nisu bili te sreće dožive čuveni Naxxramas.

Nedavno je u The Burning Crusade implementirano nekoliko titula koje svima ukazuju na nečija dostignuća (Hand of A'dal, of the Shattered Sun...). U beti se, putem novine zvane achievement, može zaraditi dosta novih titula koje su vezane za kompletan WoW svet. Achivmentti su povezani sa apsolutno svim aspektima igre i predstavljaju vid neiscrpnih kvestova koje će većina igrača u slobodno vreme završavati. Neki od trenutno dostupnih 'dostignuća' su pobeđe u PvP borbama, levelovanje

profesija, istraživanje kontinenata, dostizanje exalted reputacije sa određenim falcijama, uspešno završavanje heroic instanci... Najavljeno je da će biti preko 700 achievementa, što je zaista fantastična cifra i svako će biti u prilici da se bori za neku prestižnu titulu, ali treba imati na umu da samo određena dostignuća daju kao nagradu titulu, ostala su tu za pokazivanje. Kada smo već kod pokazivanja, sigurno je svako od nas u nekom trenutku razmišljao kako bi voleo da promeni frizuru svom liku, e pa u beti je to omogućeno, naravno za određenu sumu.

U odnosu na WoW, WotLK je pretrpeo dosta promena, kako u gameplaya, tako u samom interfejsu i izgledu. Sigurno je da će svi igrati novu ekspanziju i da neće biti igrača koji će ostati verni TBC-u, jer je isti izgustiran i populacija vapi za novitetima koje će nam ova igra zasigurno doneti. Nije još puno vremena preostalo do izlaska, zvanični 'store date' je 13.11.2008. i može se očekivati da će se na live servere uskoro staviti 3.0.2 zakrpa kojoj je cilj da igračima pokaže deo noviteta koji nas čekaju u predstojećoj ekspanziji. S tim u vidu serveri početi da se pune, jer niko ne želi nespreman da uđe u hladne predele Northrenda...



Midway Amusement Games/Midway Games

Izlazi: Novembar 2008.

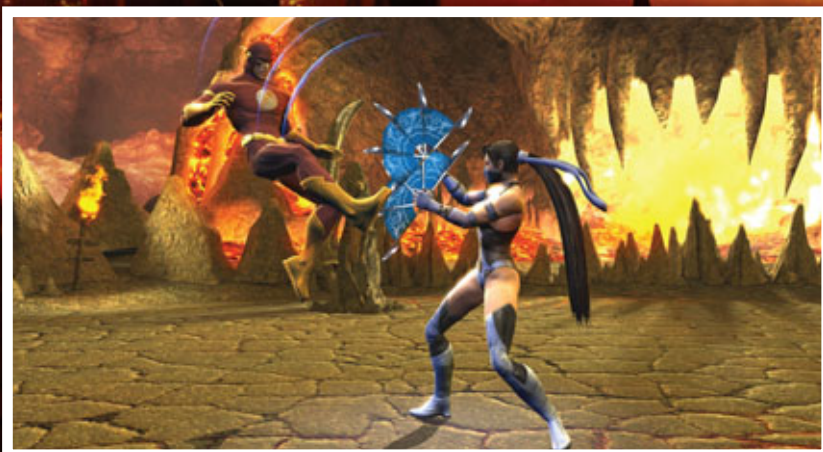
Platforme: Playstation 3/Xbox 360

Web: <http://www.worldscollide.com/>

MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

Kada kataklizma približi vladare dva nespojiva univerzuma, konflikt je neizbežan. Bitka ruši granice prijateljstva, sudara univerzume i stvara čudne saveze. Kako bi sačuvali one koje poznaju, heroji i zlikovci Mortal Kombata će stupiti u rat sa likovima iz DC Univerzuma. Kako bilo koja strana može da opstane, kada ih bes tera da pobede mračnu silu koja želi da ih uništi?





autor: Viktor Vidosavljević

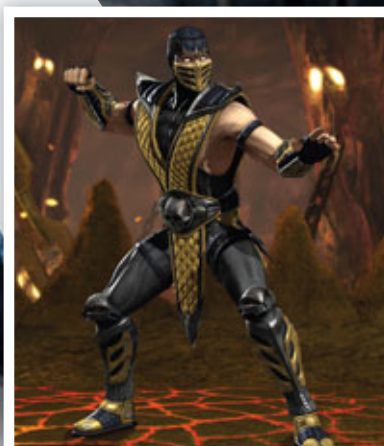
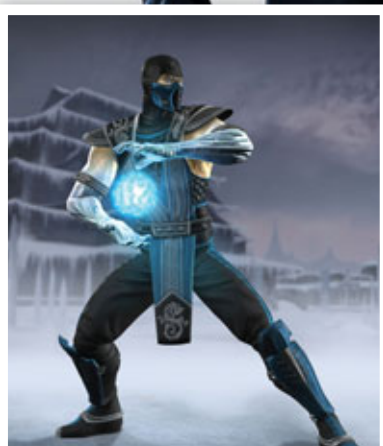
Posle mora MK tuča (čitaj, sedam) došlo je vreme da se neke stvari promene. U nedostatku kvalitetnih ideja, a time i same priče, ljudi iz Midwaya su se odlučili na radikalni potez – spajanje dva nespojiva sveta (takođe već viđena ideja). S tim u vidu, bićemo u mogućnosti da oblikujemo sudbinu karaktera iz DC i MK svetova. Žestoke borbe će se voditi na vrhovima zgrada u centru Gotama, u samom paklu, u Betmenovoj laboratoriji i još mnogim zanimljivim mestima koja spajaju ova dva sveta... Do trenutka pisanja teksta, otkriveno je po devet boraca koji su prilično karakteristični za svoje svetove. DC svet će predstavljati Batman, Catwoman, Deathstroke, The Flash, Green Lantern, The Joker, Shazam, Superman i Wonder Woman; dok će MK imati svoje dobro poznate borce Jax, Kano, Kitana, Liu Kang, Raiden, Scorpion, Shang Tsung, Sonya Blade i Sub-Zero. Svaki karakter je zadržao svoje karakteristične poteze i moći koje ih krasi. Pored

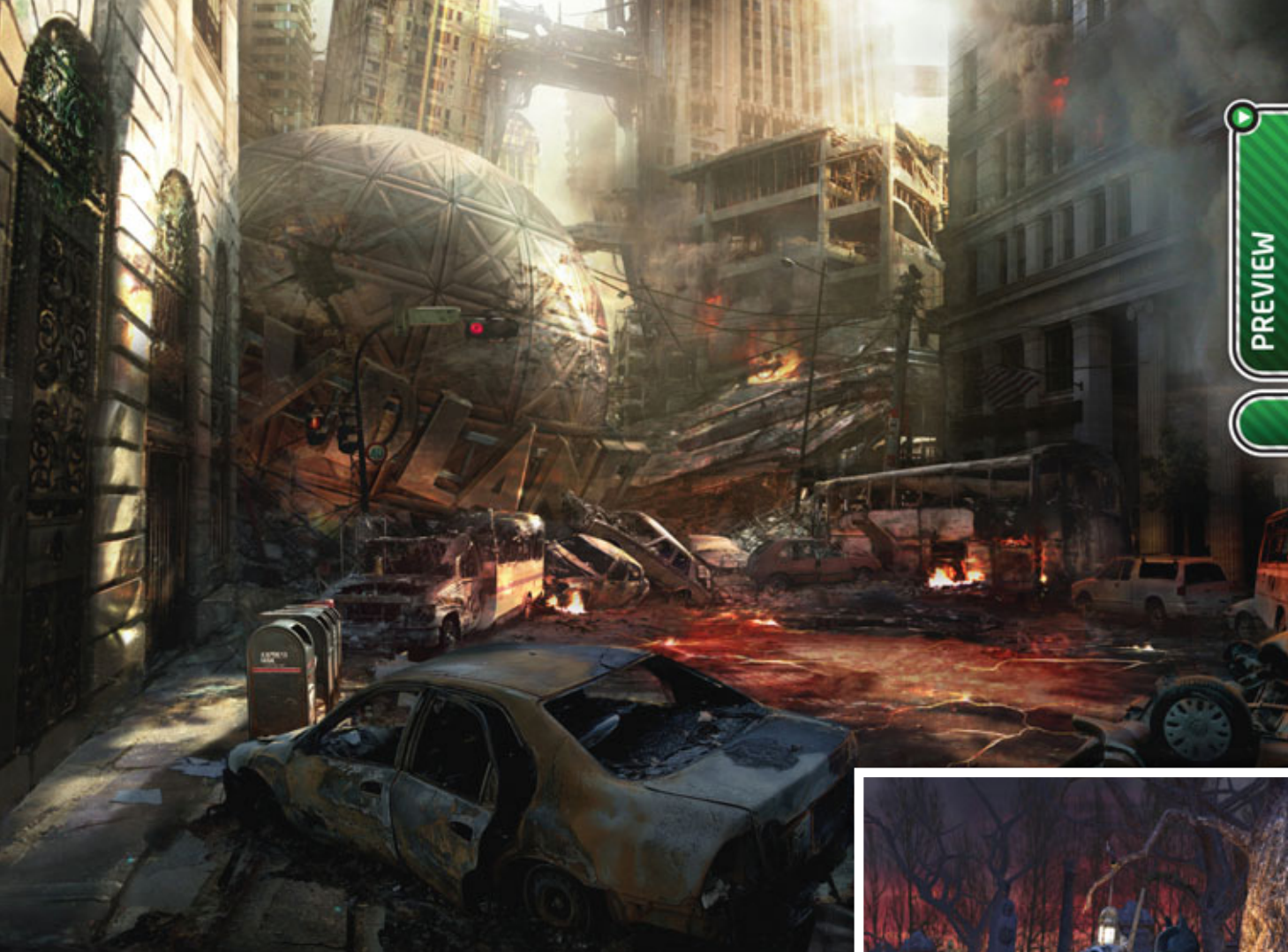
standardnog i prilično nepopularnog za tuče, singleplejera koji će nas provesti kroz priču i tok događaja koji prethode sukobu i više popularnije 'hot seat' opcije, biće moguće izazvati protivnike preko interneta.

Koliko smo uspeali da vidimo, iz gejmpleja su izbačene nepotrebne male igre (koje smo mogli videti u Mortal Kombat: Deception, Puzzle Kombat i Chess Kombat), ali su implementirane 'Klose Kombat' i 'Free-fall Kombat'. Klose Kombat mod je period borbe kada igrač pokuša da uradi bivšu 'throw' akciju. U tom trenutku perspektiva se menja i fokusiraju se sami borci gde se jedan igrač brani, a drugi napada. Cilj napadača je da zada što više udaraca, dok igrač koji se brani mora predvideti šta napadač želi da uradi i pokuša da se odbrani. Ukoliko mu to pođe za rukom borba se najnormalnije nastavlja. Free-fall Kombat se automatski aktivira kada jedan od boraca baci protivnika

na niži nivo u areni, tada počinje tuča u slobodnom padu. Slično prethodnom načinu borbe i ovde se jedan od igrača brani, a drugi napada. Jedina razlika je u tome što će branilac postati napadač ukoliko uspešno predvidi i odbrani napad. Cilj je napuniti 'super bar' koji će omogućiti da protivnika 'sastavite sa zemljom'. Kada se borba odvija na određenim mestima, igrači će moći da natovare protivnika na rame i njime razbiju niz zidova. Napadač će, besomučnim stiskanjem dugmića, pokušati da nanese što veću štetu, dok će ovaj drugi na isti način smanjivati jačinu udaraca. Pored standardne HP skale, postoji još jedna koja će, kada se napuni, omogućiti igraču da uđe u Rage mod. Karakter, dok je u stadijumu 'besa', ne trpi maltene nikakvu štetu ma koliko ga jako protivnik tuče, a udarci koje zadaje će biti znatno jači. Svi se sećamo vremena kada smo išli u igraonice i besomučno lomili prste u pokušajima da uspešno izvedemo čuvene fatalite kako bi mogli

PREVIEW





da se hvalimo u društvu. Svaki, pa i ovaj nastavak, daje pobjedniku meča šansu da 'dovrši' protivnika. Sve 'zloće' iz DC sveta i MK borci, će imati na raspolaganju dobro poznate Fatality poteze, dok će DC heroji biti uskraćeni za iste. Doduše, oni će moći da se hvalje Brutality potezima kojima će dodatno i prilično brutalno premlatiti svog protivnika.

Sve ovo zaista zvuči u najmanju ruku fantastično, a da sve tako i izgleda pobrinuće se Unreal 3 endžin. Pored sjajne grafike i efekata koji oduzimaju

dah, primetno je da borci trpe posledice okršaja. Posle dovoljnog broja udaraca biće primetne masnice, krvarenje, pocepana odeća (na primer, ako Scorpion primi previše udaraca u predelu lica, maska će spasti od oštećenja)... Ovo je zaista još jedan plus, ali i stvar koja je potpuno bila za očekivati s obzirom koliko su daleko dogurale igre u poslednje vreme. Ostvarenje koje je na ovogodišnjem E3 sajmu pobralo sjajne kritike i osvojilo 'Best of E3 '08 Award' nagradu, jednostavno mora da ispuni naša velika očekivanja.



Rockstar San Diego/Rockstar Games

Izlazi: 24. oktobar 2008.

Platforma: Xbox 360/PlayStation 3/PSP

Web: <http://www.rockstargames.com/midnightclubLA/>

MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

Za nas nema nikakve dileme – od svih igara koje su se ikada bavile ilegalnim noćnim trkama, Midnight Club serijal je definitivno najbolji. Kada znate da iza njega stoji Rockstar San Diego (nekada poznat kao Angel Studios) koji se prethodno proslavio sa Midtown Madness-om, jasan je i razlog zašto je to tako. Kao što mu ime govori, za razliku od svog fenomenalnog prethodnika (Midnight Club 3: Dub Edition Remix) ovo novo izdanje u potpunosti je smešteno u Grad Anđela. Međutim, to nikako ne znači da je zbog toga smanjena količina sadržaja, naprotiv. O tome najbolje svedoči podatak da drugi najveći grad u Sjedinjenim Državama pokriva otprilike isto prostora koliko i sva 3 iz prethodnika (Detroit, Atlanta, San Diego), što znači da ćete pred sobom imati stotine kilometara puteva, ali i priliku da zaista detaljno upoznate Los Anđeles. Ipak, kao i ranije, autorski tim je uzeo kreativnu slobodu da preradi neke stvari, gde pre svega mislimo na širinu puteva i još poneki element koji bi trkanje učinio još uzbudljivijim.





Specifičan upravljački sistem koji se još uvek oslanja na već pomenuti Midtown Madness znači da je i novi Midnight Club po svom opredeljenju čistog arkadnog karaktera. Na spisku vozila opet će se naći na desetine licenciranih automobila i motora, među kojima će biti modeli iz celog sveta, poput Ford GT-a, Mitsubishi-ja 3000GT, Lamborghini Gallardo-a, Mazda-e RX-8, Kawasaki Ninja-e ZX-14, pa čak i Hummer H2 koji je u prethodnom delu bio praktično beskoristan. Posedovanje što većeg voznog parka biće svakako imperativ, jer će mnogi trkački događaji biti vezani za određenu klasu. Nenadmašna mogućnost „budjenja“ je i dalje prisutna, najviše zahvaljujući nastavku saradnje sa DUB magazinom. Na spisku komponenti za naknadnu ugradnju nalaze se imena na desetine oficijalnih proizvođača custom delova, a ostavljena vam je i velika sloboda da sami dizajnirate eksterijer, ali i enterijer automobila. Ovo drugo predstavlja novinu, jer tek ovim nastavkom Midnight Club je integrisao pogled iz same unutrašnjosti. Nama se ipak čini da će se većina igrača za ovu kameru odlučiti jedino dok slobodno krstare ulicama megapolisa, jer je tradicionalni pogled iz trećeg lica ipak najpogodniji kada dođe vreme za

okružaje. Jedan od razloga za to je sigurno „weight transfer“, odnosno mogućnost distribucije težine automobila, koju je predstavio Dub Edition. Njegova uloga će biti višestruka i podrazumeva vožnju na dva točka ili korigovanje položaja vozila dok ste u vazduhu posle nekog velikog skoka, što je izuzetno korisno. Nažalost, za sada još uvek nije poznato da li će i ostale specijalne sposobnosti poput usporavanja vremena biti prisutne i ovoga puta, ili su se autori ipak odlučili na manja odstupanja od realnosti. Model oštećenja koji je u prošlosti imao manje-više kozmetički karakter, sada je doživeo prilične promene. Doduše, totalna destrukcija je isključena, ali ćete osetiti pad performansi nakon svakog ozbiljnijeg incidenta, posle kojeg morate posetiti garažu. Konceptija igre je ipak ostala vrlo slična, osim što ovoga puta postoji priča, koja vas po milioniti put stavlja u ulogu mladog početnika koji dolazi u LA kako bi stekao reputaciju i veliki novac. Svoj status ćete kao i ranije izgrađivati kroz raznorazne tipove trka ili u direktnim okršajima sa lokalnim facama. Zahvaljujući dobroj navigaciji, dolazak na željene lokacije ne bi trebao da bude nikakav problem, ali zaboravite na iscrtavanje idealne putanje – igra vas stimuliše da sami otkrivete grad i

učite njegove ulice. Već tradicionalno, o multiplayer-u se najmanje zna, ali je za očekivati da on omogući slobodno zakazivanje duela između igrača, kao i pravljenje sopstvenih deonica na kojima će se voziti.

S obzirom na veličinu lokacije, ne čudi odluka da se za grafiku iskoristi upravo Rockstarov RAGE engine kojeg smo nedavno upoznali u Grand Theft Auto-u IV. Ipak, Midnight Club: Los Angeles izgleda za klasu lepše od njega – kvalitet slike je zahvaljujući pravoj 720p rezoluciji bolji, a frame rate je zakucan na 30. Automobili su sigurno najlepši deo prezentacije i kreirani su uz pomoć 100,000 poligona, što je zaista impresivno. Po prvi put u serijalu prisutna je promena vremenskih uslova u realnom vremenu, odnosno smena dana i noći, što baš i nismo očekivali, s obzirom na Midnight u njegovom nazivu.

Iako će kada se pojavi pred sobom imati velikog rivala u obliku Burnout Paradise-a, Midnight Club Los Angeles po nama ima zaista odlične šanse da ga nadmaši, i ne bi bilo posebno iznenađenje ako se to i zaista desi. U svakom slučaju, ubrzo ćemo saznati da li je u tome uspeo.



WARHAMMER ONLINE

AGE OF RECKONING™



© 2008 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the United States and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

FaceBreaker

Ukoliko ste želeli potpuno arkadnu simulaciju boksa u kojoj je još moguće nalepiti lica poznika na tela boksera i onda ih preurediti pesnicama, nema potrebe da gledate dalje od FaceBreakera.



Mercenaries 2: World in Flames

Otvoren svet. Eksplozije. Akcija iz trećeg lica. Eksplozije. Diskutabilan humor. Mnogo eksplozija. Definitivno zabavno ako volite da raznosite sve pred sobom. Eksplozije. Mercs 2!



- 42 Spore
- 46 Pure
- 48 S.T.A.L.K.E.R. - Clear Sky
- 52 Warhammer Online: Age of Reckoning
- 56 Mercenaries 2: World in Flame
- 58 The Sims 2 - Apartment Life
- 60 Bionic Commando Rearmed
- 62 FaceBreaker
- 64 TNA Impact
- 66 Madden 09
- 68 Tiger Woods PGA Tour 09

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

Od 100 do 80

"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.



Od 80 do 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.



Ispod 60

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.





Maxis/Electronic Arts
Web: www.spore.com

SPORE

Dugo jedna igra nije izazvala toliko nadanja i strahova među igračkom populacijom kao novo ostvarenje Willa Wrighta - Spore. I to je potpuno razumljivo, sa jedne strane stoje SimCity i The Sims kao igre koje je Will osmislio, i obećanja o potpunom vođenju jedne rase od njenog nastanka u dubinama okeana, preko izlaska na kopno do osvajanja svemira. Sa druge strane stoje pitanja kako pravilno izbalansirati igru da ne bude suviše pojednostavljena i da ne bude prekomplikovana, kako je napraviti takvom da zadovolji i hard-core i najširi krug potencijalnih igrača. Na kraju, u pravu su bili i oni koji su se nadali i oni koji su se plašili.



autor: Luka Zlatić

Spore je podeljen u pet faza koje su inspirisane raznim igrama različitih žanrova. Prva faza je čelijska i počinje tako što se vaš tek nastali organizam pojavljuje u dubinama okeana. Upravljanje je iz ptičije perspektive, a cilj je

veoma jednostavan hraniti se i razvijati i tako stići do sledeće faze. Možete jesti crvene (mesojed), zelene (biljojed) ili i jedne i druge (svaštojed) kugle i tako sakupljati DNK poene. Kako se bližite površini tako se pojavljuju drugi organizmi sa kojima se

možete boriti, ili ih izbegavati. Kroz borbu, ali i istraživanje okeana nailazićete na razne dodatke koje nakon parenja možete koristiti. Posle otprilike tri sata opušteno igre verovatno ćete sakupiti sve moguće dodatke i odlučiti se za izlazak na kopno. Dakle, zabavna, ali kratkotrajna faza.

Nakon što prilagodite svoje biće životu na tlu vreme je za drugu fazu igre - Creature stage. Ovo je akciona RPG mini igra koja prilično podseća na, recimo, Diablo. Naučićete kako da komunicirate sa pripadnicima svoje vrste, ali i sa ostalim vrstama koje naseljavaju planetu. Kroz borbu ili prijateljstvo sa njima ćete doći do sve većeg i većeg čopora, skupljati još dodataka za dalje evoluiranje i možda se udružiti u lov na ogromnog protivnika.

Ova faza je možda najsiromašnija što se tiče interakcije sa okolinom koja je paradoksalno najbogatija ne računajući onu petoj fazi. Sa druge strane, mogućnosti evoluiranja stvorenja koje vodite su na najvišem nivou i iole kreativni igrači će izgubiti sate igrajući se u Creature Creatoru tokom ove faze.

Treća faza je plemenska i po žanru je strategija u realnom vremenu na pola puta između Warcrafta i Age of Empiresa, ali znatno prostija. Jedini resurs koji je potreban je hrana, a moguće je biti



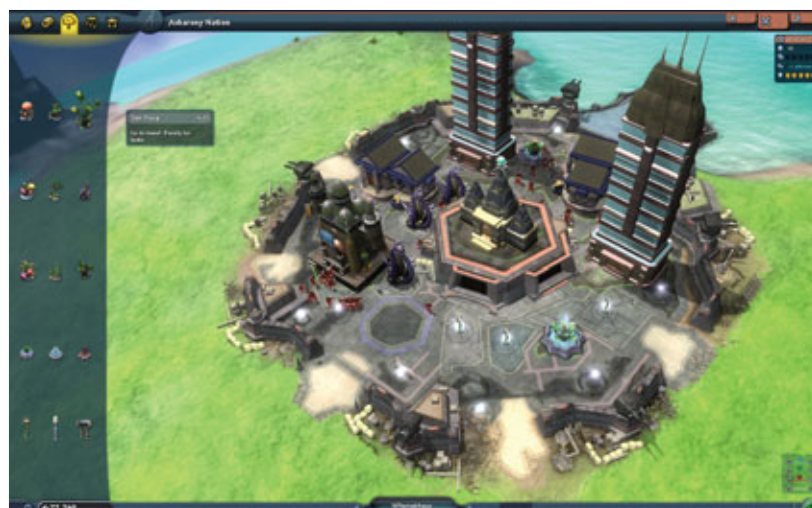


miroljubiv
ili agresivan. Koji god put
da izaberete ova faza će biti
prelaka i završićete je mnogo
brže nego što bi trebalo.
U njoj više nije moguće
evoluirati stvorenje, već
ga samo opreмати. Sve u
svemu, iako jako simpatična
ova faza nije ni izazovna ni

naročito
kreativna i verovatno je
najslabija u celoj igri.

Nakon što dokažete da
je vaše pleme najjače
na planeti vreme je
za prelazak u civilizaciju
(pogodite koja igra je bila





inspiracija za ovu fazu, uz dodatak real time akcije). Ovde već kreativnost prelazi na viši nivo – pored opremanja svojih bića sada je moguće potpuno osmisliti tri vrste zgrada, po jedno kopneno, vazdušno i vođeno vozilo kao i svemirski brod. A i sama mini igra je prilično zabavna i relativno izazovna. Međutim, ako je odigrate agresivno uvek možete da imate više jedinica od protivnika i da ih relativno lako pobedite.

Završna – svemirska faza je i najbolja igra od svih pet mini igara koje sačinjavaju Spore. Počecete stidljivim iskorakom u sistem svog sunca, a zatim ćete istraživati sve dalje i dalje, sretati sve više i više različitih rasa, naseljavati naseljive i teraformirati nenaseљive planete. Rešavacete misije, trgovati po čitavom univerzumu i na kraju doći do ultimativnog cilja. Preći put od jednoćelijskog organizma do rase koja suvereno vlada čitavim univerzumom.

Pored pet mini igara Spore poseduje još dva jaka aduta. Jedan je mogućnost da delite sve svoje kreacije sa ostalim igračima širom sveta, kao i da njihove kreacije ubacujete u svoju igru. U tom slučaju ćete recimo na svemirskoj fazi moći da posetite planete koje je neko drugi stvorio što garantuje uvek svež sadržaj kada ponovo proigravate Spore.

Kako ne biste bili zatrpani neprikladnim sadržajima, postoji više sistema zaštite kao i modifikatorski tim koji uklanja sve što bi moglo da uvredi igrače.

Drugi adut je već pomenuti Creature Creator u kom je moguće igrati se stvaranja satima i satima. Sve što je moguće iskoristiti u igri moguće je iskoristiti i u Creatoru i zaista je moguće napraviti briljantna stvorenja, zgrade i vozila. Nakon što završite kreiranje možete se i poigrati sa vašim stvorenjem, videti kako se ponaša u kakvim situacijama i slično. Jedina mana Creature Creatora je u tome što je i on u neku ruku uprošćen. Uticaj gravitacije na, na primer, stvorenja sa čudno postavljenim nogama je nebitan i sam CC postaje sjajna, dugotrajna i vrhunski zabavna igračka, ali nikada ne stiže do zvanja simulatora života koje su mnogi želeli da mu daju.

Spore je, dakle, u isto vreme i igra i igračka i mnogo je uspešniji u ovom drugom. Ukoliko želite da se zabavite kratkim kursom evolucije ili se igrate stvarajući stvorenja, zgrade i vozila, kao i da se sa vremena na vreme zabavite mini igrama, ili u njima lutate i igrate se onda je Spore genijalna zabava. Ukoliko ste "ozbiljan" igrač koji voli da ima zacrtan start i cilj u igri i prilično težak put između te dve tačke, onda ćete biti pomalo



SPORE CREATURES

Platforma: Nintendo DS

Cena: 3250 dinara

Spore Creatures je spin-off Sporea za Nintendo DS. Ova igra se fokusira na bića nakon izlaska iz vode i na razvoj i preživljavanje jedinice kroz 12 nivoa. U pitanju je trenutno moderna kombinacija avanture i RPG-a sa dosta elemenata Nintedoga i Animal Crossinga. Iako je potpuno drugačija igra od svog starijeg brata i Spore Creatures ima dosta šarma i zabavan je čak i starijim igračima, a ne samo najmlađoj publici kojoj je pre svega namenjen.



razočarani jednostavnošću igre, a i time što je previše laka. Stoji priča o mnogim budućim ekspanzijama koje će verovatno dodati nove mini igre, ali i "uozbiljiti" već postojeće, no o tome ćemo pričati kada ih vidimo. Za sada – zabavno, šarmantno i kreativno, ali nedovoljno ozbiljno da bi Spore postao remek delo među igrama.

Spore

Za: Kreativno. Zabavno. Veselo.

Protiv: Možda isuviše pojednostavljeno.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2Ghz, 512MB RAM, grafička kartica sa 2.0 modelom pixel shadera

Test konfiguracija: X2 6000+, 4GB RAM-a i 9800 GTX prikazuju čitav proces evolucije bez ikakvih problema sa maksimalnim detaljima u 1680x1050.

Kontakt: www.extremec.co.yu

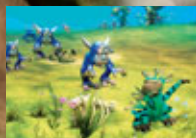
Cena: 2999 dinara

OCENA

89

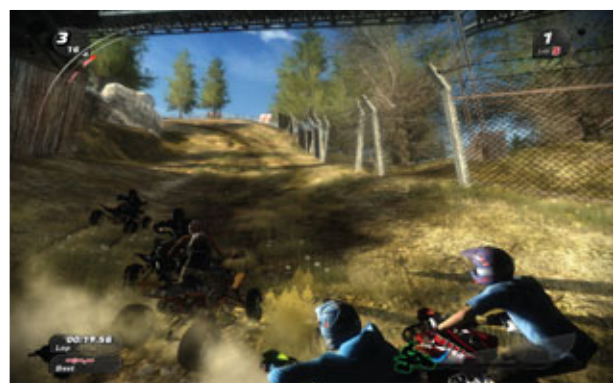
PC/Mac

DA LI JE ZAISTA SAMO OPSTANAK U PITANJU? DA LI ZNAŠ
GDE JE NAJBLIŽA GENETSKA BAZA? ŠTA MISLIŠ O PIPCIMA?
FUNKCIONALNO, MODERNO ILI FUNKODERNO? ZA KOLIKO
OČIJU SU TI TE NAOČARE? DA LI VIŠE OČIJU ZNAČI I VIŠE
OGLEDALA DUŠE? MOŽEMO LI KOMBINOVATI ELEMENTE?
DA LI JE PRIJATELJSKA AGRESIVNOST EFEKTIJNA OD
AGRESIVNOG PRIJATELJSTVA? DA LI BI TI SMETALO AKO
NAPUSTIM GALAKSIJU NA KRATKO? ZAR NIJE SVAKO
PUTOVANJE – PUTOVANJE KROZ SVEMIR? DA LI SMO
VANZEMALJCIMA MI VANZEMALJCI? DA LI IMATE OVAJ
EKOSISTEM I U DRUGIM UKUSIMA? MOGU LI DA BUDEM
TVOJ SATELIT? ORTAK ILI OBROK? GDE ĆEMO? ŠTA ŽELIŠ
DA BUDEŠ KAD EVOLUIRAŠ? KAKAV SVEMIR ĆEŠ STVORITI?



IGRA SPORE™ TI OMOGUĆAVA DA KONTROLIŠEŠ EVOLUCIJU, GRADIŠ CIVILIZACIJE I ISTRAŽUJEŠ UDALJENE KUTKE SVEMIRA.
ŠTA ĆEŠ RADITI JE OGRANIČENO SAMO TVOJOM MAŠTOM. TVOJE PUTOVANJE POČINJE NA WWW.SPORE.COM





Black Rock Studios/Disney

Web: <http://disney.go.com/disneyinteractivestudios/pure/>

PURE



Svako ko je ikada probao legendarni MotorStorm na PlayStation-u 3, složiće se da po mnogo čemu, najnovije izdanje Disney Interactive neodoljivo podseća na njega. U tome ipak ne vidimo ništa loše, iz najmanje dva razloga. Prvi je što je igra koju je potpisao Evolution Studios ostala prilično nedorečena, a drugi što na Pure-u radi Black Rock Studios.

autor: Vladimir Dolapčev

Ovaj razvojni tim koji je do nedavno bio poznat kao Climax Racing, prethodnih godina nam je predstavio nekoliko izuzetnih trkačkih serijala, gde pre svega treba izdvojiti MotoGP i ATV Offroad Fury. Kada to znate, možda i ne čudi što je ovde za jedino prevozno sredstvo izabran upravo All Terrain Vehicle, kojeg do sada nismo bili često u prilici da vozimo na konzolama sadašnje generacije, a pogotovu PC-ju.

Autori ovog ostvarenja su pre svega insistirali na arkadnom karakteru, što bi izgubilo bilo kakav značaj da njegov kontrolni sistem nije toliko dobro osmišljen. Naime, osim klasičnog trkačkog aspekta, veoma važan deo Pure-a predstavljaju sulude akrobacije

u vazduhu koje jednostavno morate da savladate da biste mogli da se umešate u borbu za najviše plasmane. Konkretno, sve staze nude više nego dovoljan broj prirodnih i veštačkih skakaonica koje vam daju nekoliko sekundi vremena za izvođenje raznih vratolomija, podeljenih u 3 težinske kategorije. Pristupanje složenijim trikovima zahteva da prethodno dopunite svoju boost skalu do određenog nivoa, a ultimativni cilj je da je dovedete do maksimuma, kako biste akumulirali jedan specijalni trik, kojeg možete aktivirati kad god poželite. Alternativno, možete je trošiti za kratkotrajni turbo pogon. Izvođenje akrobacija je izuzetno jednostavno (naročito ako imate Xbox 360 kompatibilan kontroler, kome je igra posebno prilagođena), pa je jedino o

čemu treba da vodite računa njihov izbor i to da ih završite na vreme, tj. pre nego što se opet nađete na zemlji. U suprotnom, biće vas svuda. I za ostatak upravljačkog modela imamo samo reči hvala – kontrolisanje ATV-a je vrlo izazovno (mada kočnica gotovo da nema upotrebnu vrednost), a sama konfiguracija staza je takva da nećete imati ni trenutak vremena da vam misli odlutaju negde drugde. Okruženja u kojima ćete moći da vozite raštrkana su širom naše planete, pa očekujte da ćete jurcati kroz zaista prelepe predele koji su sa vizuelne strane, priča za sebe. Grafički engine je zaista fenomenalnog kvaliteta i na istom je nivou na sve 3 platforme, što znači da ćete sa te strane biti izuzetno zadovoljni, bez obzira na to koja je od njih vaš primarni izbor. Najlepši utisak





Pure

Za: Odlična grafika i optimizacija za PC, prelepa i raznovrsna okruženja, kvalitetna AI rutina, atraktivan i lako usvojiv kontrolni sistem

Protiv: Predugačka učitavanja, World Tour je prekratak, igri nedostaje još sadržaja

Minimalna konfiguracija: Pentium IV 2 Ghz, GeForce 6600/Radeon X1300, 1 Gb RAM

Test konfiguracija: Core2Duo 2,7 Ghz, 8800GT, 3 Gb RAM – prosečno oko 50 fps pri punom nivou detalja u 1920x1200

Kontakt: www.extremecc.co.yu

Cena: 2999 dinara PC, 4999 dinara Xbox360

OCENA

87

PC/PS3/
Xbox360

na nas sigurno su ostavili sami nivoi. Bez obzira što su neki od njih zaista impresivne veličine, nijedan ne deluje prazno, već su svi načičkani detaljima koje sigurno nećete odmah primetiti. Modeli vozača i samih mašina takođe zaslužuju bezrezervne pohvale, a jedino što malo razočarava jesu efekti prilikom prolaska kroz vodu ili blato, koji nisu na nivou standarda koje su postavili već pominjani MotorStorm ili najnoviji Sega Rally. PC verzija je zaista fenomenalno optimizovana, ali je dužina učitavanja prava misterija – ulazak u glavni meni traje čitav minut, bez obzira na to koju konfiguraciju imate, pa će biti da je posredi nekakav bag koji će nadamo se, biti brzo ispravljen. Zvučna komponenta je odlična – muzika manje, više, s obzirom da na licenciranje priznatijih

umetnika nije potrošeno mnogo novca, ali su efekti sjajni, posebno reakcije samih takmičara.

Najviše sati zabave trebalo bi da vam pruži karijera, koju ćete pronaći pod opcijom World Tour. U njoj, postoje ukupno 3 tipa takmičenja – sprint, u kome je sav akcenat bačen na čistu vožnju, standardne trke gde i akrobacije igraju veoma važnu ulogu i freestyle gde su jedino bitne upravo vaše sposobnosti u vazduhu. Sakupite dovoljno poena u nekoliko disciplina u jednom okruženju, i možete preći na sledeće. U međuvremenu, svog mezimca ćete moći da unapređujete i to vrlo temeljno, s obzirom da se to odnosi na svaku komponentu od koje je sastavljen. AI pritom predstavlja

odličnog rivala, pre svega jer često prave greške i ne koristi se catch-up logic rutinom da bi vas dostigao. Iako nakon prvih par trka težina počinje dosta naglo da raste, većina igrača ipak neće imati problema da ceo ovaj mod privede kraju mnogo brže nego što je mislila da je to moguće. Nažalost, World Tour možete kompletirati za jedan slobodan vikend, nakon čega vam samo ostaje da se upustite online okršaje sa 15 živih protivnika, kroz sve vrste trka koje ste probali i u režimu za jednog igrača.

Pure je zaista sjajna arkada kakvu nismo videli dugo vremena i jedino je relativno siromašan sadržaj udaljava od naše gold nagrade. Ipak, to nikako nije razlog da je ne nabavite.



GSC Game World/Deep Silver
Web: <http://cs.stalker-game.com/en>

S.T.A.L.K.E.R. - CLEAR SKY

Otvoreni svet u video igri i sloboda koju samim tim igrač oseća, veliki broj detalja, sjajna atmosfera, realizam i naravno nezaobilazni mutanti i anomalije učinili su da S.T.A.L.K.E.R. bude jedan od najpoznatijih i najpopularnijih FPS naslova novijeg doba. Naravno, tu su i plaćenici koji zalaze u veoma opasne krajeve, obrti u priči, i još mnogo toga drugog.

autor: Milan Đukić

Igru počinjete tako što vas anomalija udara i padate u nesvest. Budite se u močvari i saznajete da su vas spasili naučnici koji sebe nazivaju imenom "Clear Sky". Od tog trenutka krećete u otkrivanje misterija anomalije, što je naravno samo početak i osnova radnje u igri koja će mnogo puta menjati svoj tok i dobijati neke potpuno neočekivane obrte. Naravno, tokom misija ćete prolaziti (pored potpuno novih) nekim prepoznatljivim deonicama iz prvog dela igre, pričati sa poznatim ljudima, ali i sretati veliki broj novih.

Iako je sve u potpunosti otvoren i možete ga istraživati kako god želite i koliko god želite, on je ipak podeljen na zone koje zapravo služe kao deonice u kojima se igra

dodatno učitava.

Jedan od zanimljivih noviteta koje je Clear Sky uveo jeste mogućnost učestvovanja u borbama frakcija. Sukobi ovog tipa toliko su interesantni da lako možete zaboraviti na glavni cilj svog zadatka odnosno razlog zbog kojeg se nalazite u određenoj zoni. Borbe naravno donose i zanimljive bonuse. Ne samo da ćete dobiti kvalitetno naoružanje i predmete, već će i vaše kretanje kroz zonu koju kontrolišete biće sigurnije. Takođe, određene frakcije su prijateljski nastrojene prema drugima, pa ćete i u zonama koje one kontrolišu imati slobodnije kretanje. Kontrola zone donosi vam i pristup mnogim sekundarnim misijama, kompjuterski kontrolisanim likovima koji će biti zainteresovani za

trgovinu sa vama. Problem kod misija ovog tipa leži u donkle bagovitom sistemu po kojem vam se dodeljuju i prekidaju misije, ili načinima na koji ih obavljate. Nekad će vam se desiti da misija započne a da vi to ne znate ili da se završi prerano. Događa se i to da zadatak obavite a da se niste pomerili iz baze, ili da izgubite misiju iako ste uradili upravo ono što je bilo napisano.

Da biste bili konkurentni sa znatno kvalitetnijim i inteligentnijim kompjuterski vođenim protivnicima, nego što je to bio slučaj u prvom delu igre, sada možete da unapređujete svoje naoružanje i to na različite načine. Ili ćete na primer povećati količinu municije koju nosite sa sobom, ili smanjiti trzaj ili povećati snagu metka. Iako možda deluje da izbor nije preveliki,





PA RECI HOP

PRVO SKOČI



PURE



WWW.PUREVIDEOGAME.COM



PLAYSTATION 3



© Disney, "B", "PS3" and "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



<http://www.rush-industry.net>

Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | ϕ -art



zbog ograničenog prostora u časopisu ne možemo pobrojati sve mogućnosti unapređenja koje će bukvalno dovesti do toga da možete da kreirate specijalizovano oružje za situacije i/ili protivnike na koje nailazite.

Ukoliko ste mislili da su jedini bagovi u igri povezani sa borbama frakcija, grdno ste se prevarili. Kao i u prethodniku, STALKER vrvni od grešaka i problema na svakom koraku. Greške idu toliko daleko da neke od njih dovode do toga da izvesnu deonicu ne možete da pređete, što ume da bude posebno frustrirajuće. Ili se novi zadatak odnosno put neće pojaviti zbog greške, ili će se na primer dogoditi da na nivou ne vidite nijednog kompjuterski vođenog lika, pa istu zonu morate iznova učitavati.

Ono na šta smo navikli i u prvom delu igre, odlična grafika i sjajna atmosfera koju dočarava svako okruženje u kojem se

nalazite, održano je i ovde. Bilo da se nalazite u propalom industrijskom krugu, bilo da ste na otvorenom ili ste u napuštenom selu, svaki detalj projektovan je sa puno pažnje i u mnogome potpomaže podizanje atmosfere dok igrate. Ovde se kao i uvek dolazi do čuvenog pitanja - da li je toliki otvoreni svet zapravo neophodan i doprinosi atmosferi, ili je više nego dosadan i umanjuje ugođaj prilikom igranja? To očigledno zavisi od toga da li više volite da istražujete okruženja i zagledate svaki čošak, pritom uživajući u realnosti igre, ili sa druge strane volite da budete u centru dešavanja što je pre moguće. U oba slučaja, veliku pomoć će vam kao i uvek davati PDA uređaj na kojem se nalazi minimapa sa detaljima kao što su važne lokacije, predmeti, zadaci i još mnogo toga drugog.

Modeli karaktera izuzetno su detaljni i animirani uz obraćanje pažnje na najmanje pokrete i ponašanje pravih vojnika. Čak

je i odeća napravljena tako da odgovara situaciji u kojoj se svi nalazite. I iako je grafika na visokom nivou, očekivano zbog iskustva sa prvim delom igre, glasovi glavnih aktera na prilično su lošem nivou. Većina govori na "englesko-ruskom" jeziku ali čak ni to ne bi bio problem da su glumci zapravo glumci, a ne najverovatnije programeri koji su sami morali da pozajmljuju glas svojim akterima. Nasuprot tome, ostatak zvučne podloge zaista je impresivan i njemu se ne može izneti niti jedna zamerka.

S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky je jednostavno igra koju morate odigrati, i tu nema puno priče, naravno ukoliko ste fan takvog tipa video igara. Čak i ukoliko niste odigrali prvi deo, sada nije kasno da započnete avanturu po opustošenim radioaktivnim regijama.

S.T.A.L.K.E.R. - Clear Sky

Za: Odličan nastavak odlične igre, otvoreni svet, sjajne misije

Protiv: I dalje veliki broj bagova

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 2,4GHz, 1GB RAM, 3D kartica sa 128MB memorije

Preporučena konfiguracija: Core 2 Duo na 2,0GHz, 2GB RAM, 3D kartica sa 256MB memorije

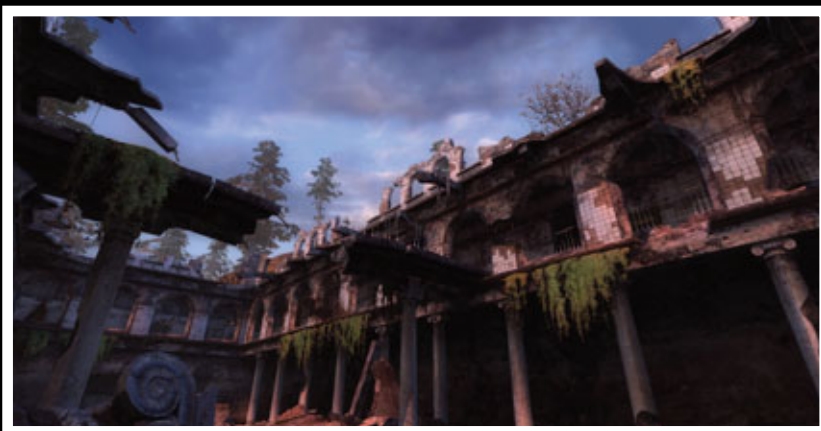
Kontakt: <http://cs.stalker-game.com/en>

Cena: 40 eur

OCENA

81

PC





Mythic Studios/Electronic Arts
Web: www.war-europe.com

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Kada se sav "hype" oko Funcom-ovog nesrećnog čeda Age of Conan: Hyborian Adventures brutalno urušio i kada su horde igrača posle samo mesec-dva razočarano klikale na "cancel subscription" dugme bilo je jasno da će se vrlo brzo sva pažnja MMO javnosti usmeriti ka Mythicu i nešto mirnije najavljivanoj igri Warhammer Online: Age of Reckoning. Kreatori Dark Age of Camelota su u saradnji sa EA baš tada napravili grešku u koracima i objavili da će iseći deo sadržaja kako bi ispunili rokove, čime je napravljeno još jedno komešanje među igračima. Međutim, po neočekivano glatkom otvaranju servera postalo je jasno da je ekipa okupljena oko WAR-a vrlo jasno zacrtala šta želi i da pred nama nije novi poluproizvod već i (za ovo vreme) neuobičajeno ispolirana igra, koja pruža sasvim dovoljno novina, raznovrsnosti i zabave, kako za "hardcore", tako i za "casual" igrače. Najjači argument WAR-a i osnovna odrednica ekipe Mythica za privlačenje pretplatnika jeste baš ono što skraćenica i znači - rat. Igra je fokusirana na sukob dve strane Order i Destruction, pa posle samo nekoliko sati ostaje snažan i potpuno opravdan utisak da je PvP u stvari glavni deo igre. Na drugoj strani, PvE je, iako uglavnom solidan, a ponekad i izvrstan, više prateći deo paketa.



TM



autor: Luka Zlatić

Games Workshop-ov Warhammer svet, koji je služio kao uzor nebrojenim razvojnim timovima pa i Blizzardu, u svojoj MMO inkarnaciji donosi po tri frakcije na obe strane sa po tri ili četiri "karijere" (klase) koje su razvrstane u već uobičajene arhetipe – tank, melee DPS, ranged DPS i support/heal. Na strani dobrih bore se Empire, High Elf i Dwarf vojske, dok u "snage zla" spadaju armije Chaosa, Dark Elfova i Greenskinsa (Orkovi i Goblini).

Doduše, igrač ne mora odmah da se priključi bici, već može da se proba u questovanju. Brojni zadaci koje ćete uzimati od raštrkanih NPC-jeva nisu mnogo drugačijih od onih na koje smo već navikli – "nađi tog i tog", "ubi to i to", "donesi/odnesi ovo i ono", međutim,

Warhammer Online u MMORPG svet donosi osvežavajuću novinu, koja je opravdano bila jedna od ključnih stavki u marketinškoj kampanji – Public Questove (PQ). Svaki igrač koji uđe u zonu Public Questa, a ima ih bar tri-četiri u svakom sektoru sveta, automatski može da učestvuje u njegovom kompletiranju kroz nekoliko faza (obično tri). Vremenski neograničena prva faza se obično svodi na ubijanje pedesetak do sto čudovišta u zoni, posle čega svi prisutni otključavaju narednu fazu, koja ima nešto drugačije zadatke. Svaki Public Quest se završava borbom sa jednim ili više "elitnih" Hero protivnika, koja ukoliko je završena u određenom vremenskom roku otvara kovčeg sa nagradama za igrače koji su učestvovali PQ-u. "Loot bagove" dobijaju oni koji su najviše doprineli završavanju

PQ-a, ali i oni koji imaju sreće u završnom "rollu". Mythic je za one koji imaju manje sreće dodao i bonus za upornost pa je barem jedan "loot bag" garantovan iz dva pokušaja. Osim predmeta, zadovoljavajuće količine XP-a igrači dobijaju i "influence" poene za poglavlje priče u kojoj se PQ nalazi. Kada se skupi dovoljan broj "influence" poena, igrač može da pokupi neku od nagrada koje ga čekaju u obližnjem gradu. Osim što su zabavan, relativno brz i lagan način za skupljanje XP-a, novca i opreme, PQ je fantastičan način da se igrači međusobno upoznaju, regrutuju u gilde ili krenu dalje u lov na XP, influence, novac i ostale stvari koje se love. Svakako najbolja stvar u PvE delu WAR-a ujedno nadomešćuje i nešto lošiji chat sistem, koji se tek posle petljanja sa filterima, podešavanja boja i odvajanja



chat-boxova može načiniti podnošljivim. Drugih značajnih novina u uobičajenoj šetnji po svetu nema, mada posle ove ostaje jedino da se pomisli "kako se niko ovoga ranije nije setio?" i da se sačeka kada će PQ-ovi postati standardna stvar u MMO igrama.

PQ-ovi će se verovatno svakom svideti, a za one koji žele nešto više od pukog ubijanja, već nameravaju da se udube u svet tu je i Tome of Knowledge – Warhammerov "questbook" na steroidima. U njemu se nalaze podaci o broju ubijenih čudovišta, igrača, vreme provedeno i igri, questovi koje ste odradili, gomila mitologije, priče o važnim i nevažnim likovima koje ste sretali, otključane titule, pronađeno oružje i oklopi... Ogromna količina podataka, lep dizajn i velika funkcionalnost Tome-a su još jedan veliki plus za WAR.

Ono što su developeri isticali od samog starta je da sve gore napisano možete slobodno i da zaboravite, ako ste kupili Warhammer samo zbog PvP segmenta. Warhammer je jedna od retkih igara koja omogućuje da do maksimalnog 40. ranka (u ovoj igri ne postoji reč level), zlata i odlične opreme stignete isključivo kroz okršaje sa drugim igračima. Do njih možete stići na dva načina, a to je ulaskom u posebne Realm vs Realm zone (RvR lakes) gde se odigravaju masivne bitke za "keepove" u kojima se koristi i maštovita opasna mašinerija, ili jednostavnim klikom za ulazak u RvR scenarije. Scenariji, svojevrsan pandan BG-ovima iz WoW, su dostupni iz bilo kog dela sveta, što čini još jedno jednostavno a efektno rešenje koje donosi Mythicova kreacija. Bez obzira na to šta radite u tom trenutku, imate opciju da, kada stignete na red, jednim klikom uđete i odigrate 15 do 20 minuta intenzivne akcije protiv rivalske strane. Po završetku, vraćate se na isto mesto sa kog ste došli,

samo bogatiji za mnogo XP-a, zlata i renown poena.

U igri postoji 30 scenarija, po 10 za svaki par sukobljenih strana, raspoređenih na četiri Tiera, koji imaju uobičajene manje-više modove CTF, deatmatch, domination, King of the Hill ili Murder Ball. Scenariji osim instant zabave, predstavljaju i veoma brz način za podizanje ranka, ali i renown ranka (RR), svojevrsnog PvP nivoa. Njih ima dvostruko više od "običnih" i donose nove skillove, bonuse i poboljšavaju statove vašeg lika. Među skillovima koje dobijate tokom igre, nalaze se i posebni "morale abilities" i "tactics". Prvi, ujedno i najjači u igri, koriste se kada napunite moral skalu, dok su drugi pasivni i mogu se staviti u šest slotova. Različiti "moral" i "taktike" su i ono što će razlikovati igrače iste klase od drugih. Mnogo mogućnosti za različito "specovanje" vašeg karaktera doneće raznolikost na bojnopolju, a Mythic je





Warhammer Online: Age of Reckoning

Za: Odlična atmosfera, sjajne RvR bitke, Public Quest-ovi

Protiv: Još ima dečjih bolesti, klasičan PvE sadržaj zahteva još malo rada.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2.5Ghz, 1GB RAM-a, grafička kartica sa 2.0 modelom pixel shadera, internet

Test konfiguracija: X2 6000+, 4GB RAM-a i 9800 GTX na savršen način dočarava svet večnog rata sa maksimalnim detaljima u 1680x1050

Kontakt: www.extremec.co.yu

Cena: 3250 dinara

OCENA **87** PC

REVIEWS

odlučio i da njihovo menjanje ne bude mnogo teško, pa se za skromnu sumu zlatnika sve može vratiti na nulu. Isto važi i za tri "mastery" grane kojima raspolaže svaka karijera.

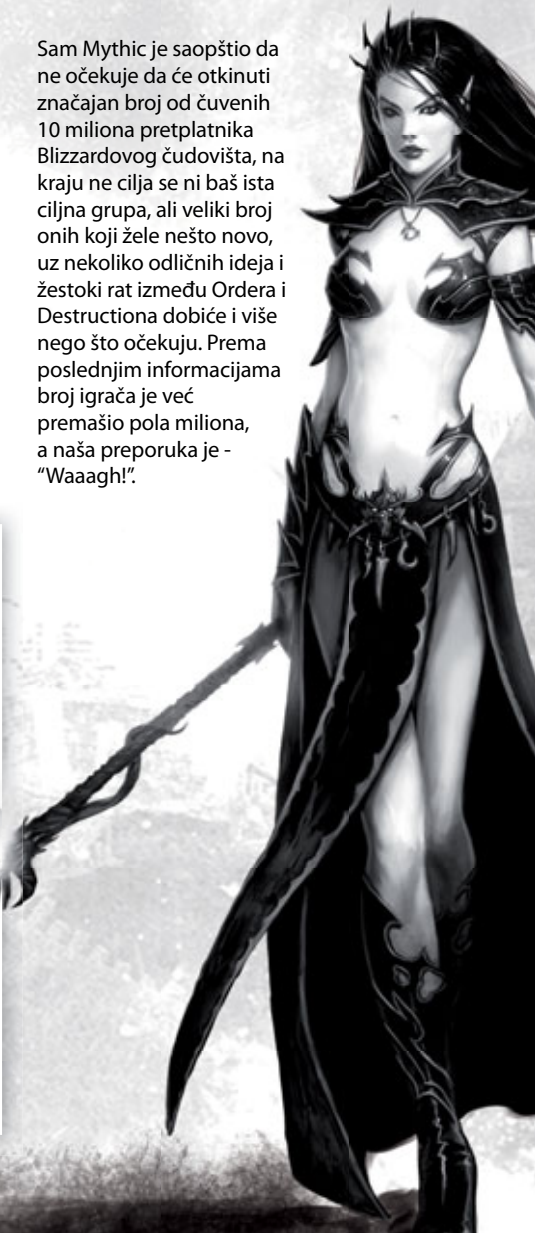
Iako sve ovo u paketu sa čak 20 karijera zvuči kao plodno tlo za popularni "max/min", balans zasad nije preterano narušen. To je postignuto i time što svaka karijera ima svog pandana na drugoj strani, koji deli sličnu mehaniku i ulogu u RvR okršajima. Doduše, zbog pomenutog sečenja sadržaja igrači su uskraćeni za četiri prvobitno planirane klase, ali bi one trebalo uskoro da se nađu u igri. Mehanika svake od karijera je još jedan veliki plus za WAR, jer je svaka od njih zanimljiva – Bright Wizardi i Sorcerer ubedljivo najviše "prže", ali mogu i sami da se unište, Black Orc i Swordmaster vezuju svojevrstne komboe, Archmage i Shaman više i efektivnije leče ako koriste ofanzivne

magije i obrnuto, Engineer i Magus postavljaju nepokretne turete/demone po mapi...

Jedini veliki i pravi problem ove igre, koji se mogao naslutiti još iz bete, jeste što je brojčana nadmoć Destructiona osetna na svakom koraku. Populacija na serverima se još nije iskristalisala, mnogi ljudi više pažnje posvećuju skupljanju opreme i XP-a, a bojnim poljima (kao i uvek) vlada zakon "zerga". Koga je više taj obično pobeđuje, a to je u 90 odsto slučajeva Destruction. Zli privlače više igrača pre svega zbog njihovog izgleda, ali sudeći po onome što se dešavalo u prošloj igri istih kreatora Dark Age of Camelotu, dobro organizovane, manje ekipe onih koji vole da budu na strani slabijih umeju itekako da budu ključ pobeđe u "masovkama". Za sada se to još nije izvesno, ali kada WAR preleži sitne dečje bolesti, ispravi nekoliko većih i solidan, ali ne i preteran, broj

manjih bagova, "ispegla" pomalo štucač interfejs i krene u ozbiljno balansiranje karijera - čini se da će sve biti u redu i da je WoW konačno dobio kakvog takvog takmaca.

Sam Mythic je saopštio da ne očekuje da će otkinuti značajan broj od čuvenih 10 miliona pretplatnika Blizzardovog čudovišta, na kraju ne cilja se ni baš ista ciljna grupa, ali veliki broj onih koji žele nešto novo, uz nekoliko odličnih ideja i žestoki rat između Ordera i Destructiona dobiće i više nego što očekuju. Prema poslednjim informacijama broj igrača je već premašio pola miliona, a naša preporuka je - "Waaagh!".





Pandemic/Electronic Arts
Web: www.mercs2.com

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAME

Nije se mnogo toga promenilo u svetu Mercenarijesa za skoro četiri godine od kako je prvi deo ugledao svetlost dana. Eksplozije su i dalje spektakularne, igra izgleda nešto bolje i raznovrsnije, AI protivnika je vrlo ograničen, a kvazi politički angažovana priča je tu samo da bi koliko-toliko opravdala sveopšte razaranje. Naravno, sve je to relativno zabavno i ukoliko ste voleli prvi deo, volećete i drugi. Ako niste, neće vas ni ovaj oduševiti. A ako ste potpuno nov igrač ovog serijala, sledi još razloga za i protiv.



Mercenaries 2: World in Flame

Za: Veliko open-world okruženje, ogroman izbor oružja, sjajne eksplozije.

Protiv: Loš AI, nije za vas ako ne volite eksplozije, besmislena priča.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2Ghz, 512MB RAM, grafička kartica sa 2.0 modelom pixel shadera.

Test konfiguracija: X2 6000+, 4GB RAM-a i 9800 GTX su dovoljni da uživate u svetu koji gori na maksimalnim detaljima u 1680x1050

Kontakt: www.extremecc.co.yu

Cena: 2999 dinara

OCENA

71

PC/PS3/
Xbox 360

autor: Luka Zlatić

Nalazite se u Venecueli i pokušavate da se osvetite bivšem poslodavcu koji vas je opako zeznuo. Kako na tom zapaljivom području nikome ne odgovara vaše puškaranje, uskoro se i Kina i US of A uključuju u konflikt. Da biste uspešno izvršili osvetu potrebno je da prođete kroz 51 misiju balansirajući svoj odnos sa pet frakcija koje ratuju oko vas. Ukoliko ste u dovoljno dobrim odnosima sa svima, em su vam veće šanse da obogatite svoj arsenal, ali i vozni park (preko 150 vozila i oružja), a i neće vas napadati. Nažalost, taj element nije dovoljno razrađen i isuviše lako ćete balansirati onako kako je potrebno da biste bez problema prošli kroz igru.

Iako sama igrivost na prvi pogled funkcioniše kako treba, kada se malo zagrebe ispod površine primećuju se

manjkavosti Mercenariesa 2. Na primer, ukoliko igrate na pravi način (imate volje da pobegnute sa bojišta u odsudnom trenutku na par sekundi da bi vam se dopunila energija) bićete skoro besmrtni. AI protivnika je u najbolju ruku prosečan. Nelogičnih situacija ima dosta, a izdvajaju se neuništivo bilje (ni posle eksplozije atomske bombe) ili situacija u kojoj vozite tenk preko pet automobila bez oštećenja, a zatim se opako sudarate sa hidrantom. No, ukoliko na to ne obraćate pažnju i fokusirate se na čistu zabavu onda je sve u redu.

Jedan potencijalno zanimljiv detalj su mini igre koje ćete morati da pređete kako biste zauzeli neka vozila među kojima i tenkove i helikoptere. Mini igre su jednostavne i svode se na pravovremeno pritiskanje kombinacija dugmića, ali

umeju da budu zabavne neko vreme. Dosada počinje kada deseti put pokušate da zauzmete helikopter i to učinite bez ikakvog problema, a ni u animaciji nema nikakvih promena.

Pored klasične kampanje za jednog igrača tu je i mogućnost kooperativnog prelaska sa jednim suigračem koja takođe ima svoje manjkavosti i pored potencijala koji co-op modovi generalno imaju. Nemoguće je krenuti sa dva odvojena kraja Venecuele i čistiti protivnike već ćete morati da se držite relativno blizu suigraču. Ukoliko je misija, recimo, da se otme automobil i prveze sa mesta A na mesto B, kada igrate u dva igrača moraćete da otmete dva automobila...

Igra izgleda sasvim pristojno, ali postoji velika razlika u kvalitetu između različitih modela i objekata. Odnosno, neke stvari na koje ćete nailaziti tokom igranja izgledaju sjajno, a za neke ćete misliti da su bukvalno precrtane iz prvog dela. Na konzolama često dolazi do misterioznog pada frejm-rejta koji svakako ne odgovara ukupnom vizuelnom ugođaju koji ovaj naslov pruža. Zvučni efekti su na nivou, ali glasovi likova na koje ćete nailaziti su takvi da... Pa recimo samo da će vas dodatno motivisati da eliminišete svakoga na koga naidete - fakat je da je to namerno, ali mislimo da je ipak preterano. Kontrole su možda i najbolji deo igre, sjajno funkcionišu, logično su postavljene a likovi na njih odlično reaguju.

Sve u svemu, zahvaljujući dobro izvedenim kontrolam, spektakularnim eksplozijama i velikom izboru oružja i vozila Mercs2 umeju da budu zabavni, ali ništa više od toga.



THE SIMS 2 APARTMENT LIFE

Za današnje standarde, činjenica da jedna igra zauzima oko 15gb prostora na hard disku ne zvuči posebno impresivno, ali je podatak da za nju postoji čitavih 15 proširenja deluje krajnje neverovatno! Posle 4 godine od kada se The Sims 2 pojavio, jasno je da je on u potpunosti nadmašio svog slavnog prethodnika, ali i da će posle najave novog nastavka za početak sledeće godine vrlo brzo otići u legendu. Mnogi su očekivali da će se to desiti par meseci ranije kada je predstavljena ekspanzija FreeTime, ali je EA ipak u međuvremenu smislio nešto novo i ponudio nam Apartment Life.

autor: Vladimir Dolapčev

Već iz naziva, jasno je sugerisano da je njegova suština simuliranje života u stanovima, uz sve pogodnosti i „pogodnosti“ koje to donosi. Pre svega, mogućnost njihovog doterivanja je mnogo manja, pa je npr. neizvodljivo menjati prozore i vrata, garažu, kapije, stepenište i još nekoliko drugih stvari. Ovo proširenje uvodi i novog NPC-a, u obliku stanodavca, kome jednom nedeljno morate da plaćate kiriju. Sa druge strane, njegove obaveze će biti uređivanje bašte, istrebljivanje štetočina i popravke, što će biti obavljeno potpuno besplatno. Da biste smanjili troškove, uvek možete potražiti cimera, koji će plaćati deo stanarine, ali nije loše da pritom povedete računa o njegovim navikama, kako vaš zajednički dom ne bi bio u konstantnom haosu, ili podložan požarima. Veliku ulogu ovde igra i njihov nivo zadovoljstva – ako ono padne ispod određenog nivoa, javiće se problemi koji mogu da dovedu do toga vas napusti, ili da prestane da redovno plaća svoje troškove.

Vrlo je poželjno uspostaviti kontakt sa drugim stanarima, naročito sa vašim neposrednim susedima. Što ste u boljim odnosima sa njima (izraženo preko reputacione skale), to ćete imati manje problema koji se izražavaju kroz buku i

neprijatne mirise i utiču na raspoloženje i san vaših Simsa, mada ih se nikada ne možete u potpunosti rešiti.

Nova je i mogućnost bavljenja veštičarenjem – slično kao u ekspanziji Night Life, vaš Sims može dobiti natprirodne sposobnosti koje uključuju bacanje pozitivnih, negativnih i neutralnih čini i naravno, letenje na metli.

Mogućnost da kontrolirate više porodica koje žive u istoj zgradi ipak ne znači da je rešen problem sa vremenskim paradoksom – status se i dalje snima zasebno, što znači da ako sačuvate poziciju sa jednom familijom, a onda učitate drugu, nastavićete tamo gde ste zadnji put stali sa njima, praktično kao da ste u paralelnom univerzumu, a čak je moguće da budete i u potpuno drugom godišnjem dobu, ako imate instaliran Seasons! Ništa na šta do sada nismo navikli, samo je ovde to mnogo vidljivije i više smeta.

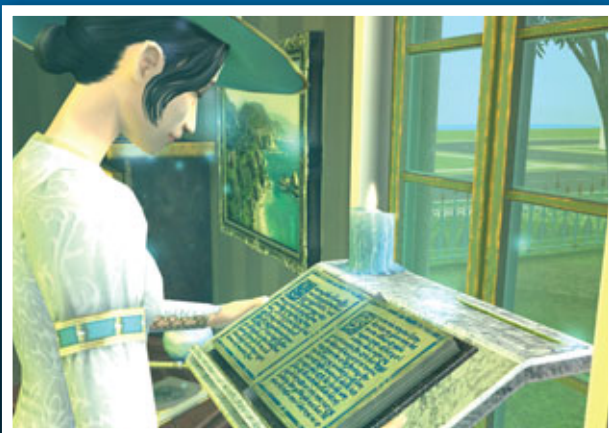
Naravno, o grafici i zvuku ne treba trošiti mnogo reči, osim što još jednom možemo da konstatujemo da i pored velike starosti igra još uvek izgleda vrlo pristojno. Takođe, još jednom treba napomenuti da je poželjno da imate što veću količinu radne memorije, pogotovu ako ste

instalirali i sve ranije ekspanzije, jer je proces učitavanja i dalje predugačak.

Apartment Life je vrlo dobra ekspanzija kojom će dosadašnji igrači biti vrlo zadovoljni, pre svega jer će čekanje na The Sims 3 učiniti mnogo podnošljivijim.

The Sims 2 Store

Tokom ovog leta EA je predstavio zvanični sajt za The Sims 3 (<http://thesims3.ea.com>) na kome je ubrzo objavljeno da je zvanični datum izlaska igre 20. februar 2009. Kombinujući to sa činjenicom da u trenutku nastajanja ovog teksta više nije najavljena nijedna ekspanzija odnosno stuff pack za The Sims 2, za pretpostaviti je da ih više neće ni biti. Alternativni način da dođete do novih (zvaničnih) objekata je The Sims 2 store koji je pokrenut tokom jula ove godine, i omogućava vam da kupujete predmete, odeću, skinove i frizure za svoje Simse. Ipak, ova ideja se nije dopala fanovima koji sa potpunim pravom ističu da je ovo bespotrebna i preskupa zamena za redovne Stuff packove, pa je veliko pitanje kakva je dalja sudbina ovog servisa.





The Sims 2 Apartment Life

Za: Mogućnost življenja u stanovima, reputaciona skala, viši nivo interakcije sa NPC-evima

Protiv: Manji bagovi

Minimalna konfiguracija: Procesor na 1,3 Ghz, 512MB RAM, GeForce MX440

Test konfiguracija: Core2Duo 2,7 Ghz, 8800GT, 3 Gb RAM – glatko igranje na maksimumu detalja u 1680x1050

Kontakt: www.extremecc.co.yu

Cena: 1799 dinara

OCENA

70

PC

Capcom/GRIN

Web: www.bionicommando.com/us/pages/BCR_Game_Overview

BIONIC COMMANDO REARMED



Neverovatno kako nostalgija ume da udari čoveka. Platformске pucačine su pre više od deset godina skoro potpuno zaboravljene, a ja kao osoba koja ih je odigrala sigurno par stotina, počevši od Spektroma, preko Komodora i rane 286/386 faze PC računara (hehe, oni retki metuzalemi među vama verovatno znaju o čemu pričam), svakako nisam neko ko je prolio puno suza za njima. Realno, bilo je to vreme kada je svaka druga video igra bila u tom fazonu; promena, prvo u vidu pucačina iz prvog lica (poput Wolfensteina 3D ili Doom serijala), a zatim u vidu 3D pucačina iz trećeg lica (Fade To Black i Tomb Raider na prvom mestu) je bila više nego dobrodošla. Međutim danas, petnaest godina kasnije, situacija je potpuno drugačija.

autor: Viktor Popović

Bionic Commando Rearmed je rimejk dobre stare pucačine sa kraja osamdesetih koja se svojom varvarskom jednostavnošću i forsiranjem zaboravljenih ideala poput zidarskog malja zakucala u kulu od karata moderne igračke scene. Rezultat je očekivan - ako ste nedavno gledali Povratak u budućnost ili Indijanu Džonsa (starog) i zapitali se - zašto se danas više ne prave ovako zabavni filmovi, osećanje pri prvom

startovanju Bionic Commando Rearmed-a će vam biti više nego poznato. I zato ja, u ime svih nas postavljam veliko pitanje svim razvojnim timovima: Zašto, o zašto više ne pravite ovako zabavne igre?

Za one koji se prvi put sreću sa ovom (sada već) franšizom, evo osnovne premise: vi ste u ulozi Nejtana Spensera, komandosa koji umesto jedne ruke ima robotizovanu kandžu, i koji je poslat da

spase Super Džoa (inače heroja stare Capcom-ove igre Commando - e UZ NJU sam proveo svoje detinjstvo) i naknadno spase planetu od zlih zloča koji između ostalog nameravaju da ožive Hitlera (tj. u originalnoj verziji je to bio Hitler, ovde je samo nekakav neidentifikovani "vođa").

U toku igre ćete obići više od 15 najrazličitijih lokacija, boriti se sa neprijateljskim vojnicima i robotima,



izbegavati zamke i, o da, na kraju svakog nivoa će vas čeka kraljica (ili glavonja, u zavisnosti od slenga) koju nije dovoljno samo upucavati do besvesti već je potrebno i pronaći pravu "caku". Osim toga, hakovaćete kompjutere, pronalaziti nova oružja i opremu, i zezati se u kojekakvim simulatorima, koji će od vas zahtevati da završite određenu sekvencu za određeno vreme. Dakle, sve one divne stvari na koje su stari gejmeri potpuno zaboravili, a novi verovatno nisu imali ni prilike da susretnu.

Tehnički, igra u potpunosti zadovoljava

glatko kao po loju. Što se tiče problema, iskreno, njih je jako teško naći jer ovu igru jednostavno ne možete meriti današnjim merilima. Ako bi baš tražili dlaku u jajetu, naveli bi smo neke repetitivne elemente koji se provlače kroz celu igru (sekvence sa uništavanjem AA topova, npr.) i kontrole koje mogu biti prilično komplikovane dok se ne naviknete na njih.

Iako je Bionic Commando Rearmed izašao faktički kao uvod u novi Capcom-ov AAA hit Bionic Commando koji će biti punokrwni nastavak originala, ostvario je

Bionic Commando Rearmed

Za: Gomila inovacija uz zadržavanje autentične retro atmosfere, sjajne tehničke karakteristike

Protiv: Repetitivna na momente, relativno komplikovane komande

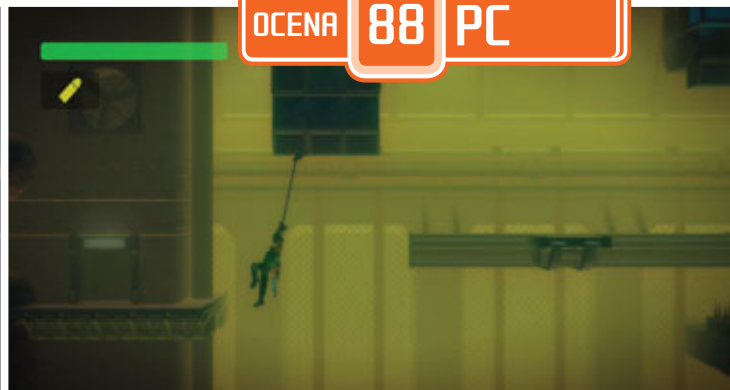
Minimalna konfiguracija: P4 2Ghz, 512MB RAM, GeForce 6600GT

Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 1GB DDR2 RAM, GeForce 7600GT, radi savršeno

Kontakt: www.direct2drive.com/476/6521/product/Buy-Bionic-Commando-Rearmed-Download

Cena: 10 €

OCENA **88** PC



sve kriterijume. Ruku na srce, nije baš da postoji puno 2D naslova ovog tipa koji bi mogli poslužiti kao referentna tačka, ali u svakom slučaju Bionic Commando Rearmed izgleda i zvuči sjajno, a radi

zapažen uspeh, kako kod kritike tako i kod igrača. Ostaje nam samo nada da će taj uspeh pokrenuti lavinu rimejkova starih hitova, jer je upravo takva jednostavna zabava ono što nedostaje modernoj

igračkoj sceni. Evo i par ideja za sve producente koji možda čitaju ovaj članak: Jet Set Willy, Game Over, Saboteur, The Last Ninja, Prehistorik. Hm, ma čemu takvi pogledi... pa sigurno ste čuli bar za Prehistorik?



VIRTUAL SHOP
VIRTUAL MASTER SERVIS
Bul. Mihajla Pupina 85
011 311 20 49 - 065 847 88 25
ponedeljak - subota 09 - 21h



Web: www.easports.com/facebreaker

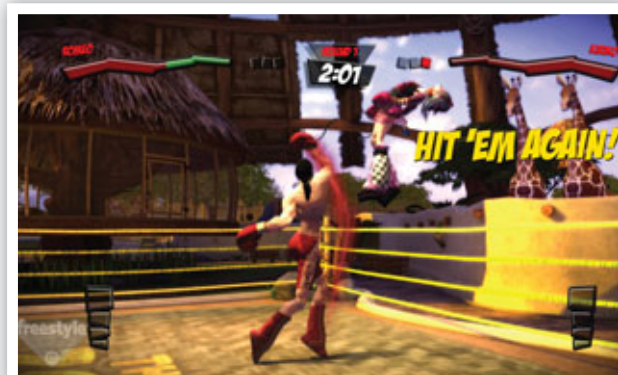
Cena: 49.999 dinara

FACEBREAKER

66

Xbox360/P53

Electronic Arts dugo vremena drži primat na tlu simulacija boksa iz dva razloga – Fight Night Round 3 je zaista odličan, a konkurencija ne postoji. Zahvaljujući tome došli su na ideju da naprave i arkadni boks – Facebreaker, koji je pred nama. Teško je reći šta se desilo tokom procesa kreacije ove igre ali neke stvari su briljantne, dok druge ni malo ne valjaju.





autor: Luka Zlatić

Počnimo od tehničkih karakteristika. Zvuk je dobar, mada udarci ponekad umeju malo "šuplje" da zvuče, a i muzika je na nivou. Grafika je najbolji deo igre. Urađena je u stilu crtanog filma vrlo slično Team Fortressu 2 i zaista sjajno funkcioniše. I likovi i ringovi su odlično zamišljeni, sjajno i detaljno nacrtani, i odlično animirani. Stil crtanog filma nije vidljiv samo u crtežu već i u sitnim gegovima kojima ova igra obiluje, kao i u izgledu svakog boksera nakon što popije određenu turu batina. Šlag na tortu je mogućnost pravljenja sopstvenih boksera bilo pomoću kamera za jednu od dve konzole na kojima je igra za sada izašla, bilo pomoću sajta easportsworld.com, a takođe moguće je skinuti sa interneta i kreacije drugih igrača širom sveta. Uz pomoć ovoga lako ćete promeniti lični opis Džordžu Bušu, dokazati da ste bolji bokser od Majka Tajsona, ali se i osvetiti šefu zato što vas kinji na poslu.

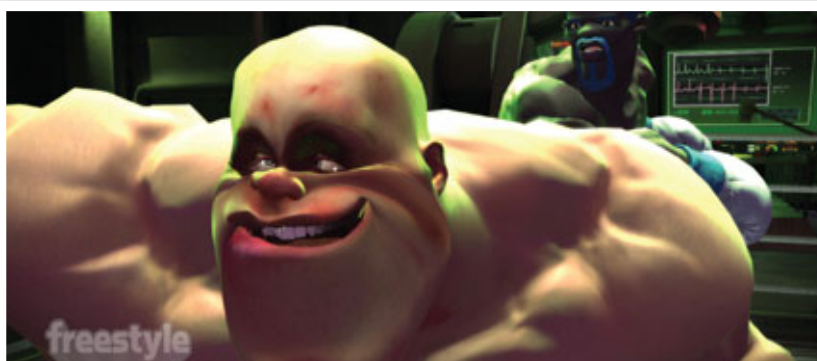
Što se same igrivosti tiče, tu stvari stoje nešto drugačije, odnosno nije sve tako dobro kao što izgleda. Kako bi se dobilo na brzini i arkanom elementu igra je prilično pojednostavljena: imate na raspolaganju tri vrste udarca (lagan udarac u lice ili telo, jači udarac u lice ili telo i specijalka), tri vrste odbrane (blok, eskivaža i pariranje), a tu su i odgurivanje protivnika i potez koji može da ga ošamuti. Tokom igre je očigledan rock-paper-scissors sistem, koji u praksi znači da će lagan udarac biti lako izblokiran, da specijalka probija blok, ali lagan udarac može da prekine protivnika u izvođenju specijalke. Na to treba dodati i činjenicu da svaki borac ima slabu tačku koju je moguće pronaći i iskoristiti. Iako ovo sjajno zvuči, u praksi postoji jedan mali problem – igra je toliko brza da će se dešavati da jednostavno ne odreaguje na

svaku vašu komandu u pravom trenutku što dovodi do gubitka meča i nervoze. Cilj meča je oboriti protivnika na zemlju tri puta u toku tri runde, ili jednostavno imati više nokdauna na isteku trećeg dela meča. Ukoliko broj nokdauna bude nerešen pristupa se sudden deathu, gde pobeđuje borac koji prvi obori protivnika na pod. Postoji i Facebreaker, ultimativni završni udarac koji završava svaku borbu bez obzira na trenutni rezultat u nokdaunima, a izvodi se tako što vežete seriju udaraca kojom se do vrha puni skala u donjem delu ekrana, a zatim ga dokrajčite specijalkom i na nju vežete još dva udarca.

Modova za igru nema mnogo, a za cifru od dva bi se skoro moglo reći da ih nema dovoljno, međutim to nije ni bitno kada je igra za jednog igrača u pitanju. Jednostavno rečeno, AI toliko brzo i surovo reaguje na vaše poteze da se može reći da vara, pa je iskustvo sve samo ne zabavno. Zapravo, Facebreaker na višim nivoima težine u single player modovima toliko nervira da apsolutno ne motivise igrača na to da nauči bolje da igra već se sve svodi na besomučno lupanje po kontroleru i nadu da će se AI nekako prevariti i izgubiti. Tužno je što je boks ovde maltene pretvoren u igru na sreću, naročito zato što je Facebreaker

mного bolje iskustvo u mečevima za dva igrača. U tom slučaju konačno do izražaja dolaze refleksi i brzina, ali i predviđanje protivnikovih poteza i znanje. Ukoliko se sastanu dva iskusna borca mogući su zaista spektakularni mečevi sa mnogo preokreta i neverovatnih serija poteza. Ono što donekle kvari užitek su već pomenuti (srećom retki) problemi sa lošom detekcijom komandi i očajan balans poteza nekih boksera koji jednostavno brišu pojam "fer borba" iz nekih mečeva koje smo imali priliku da odigramo. No, ukoliko dođe do džentlmenskog dogovora između igrača da se omraženi potezi ne koriste Facebreaker postaje jako zabavan i dostiže svoj puni potencijal.

Zaista je šteta što je EA uproastio AI i sveo jednu odličnu ideju na loš pokušaj u igri za jednog igrača, odnosno nije dovoljno dobro balansirao neke udarce u igri za više igrača, te samim tim učinio Facebreaker samo jednim prosečnim naslovom koji je imao dobar potencijal. Opet ukoliko se često igrate u društvu, a niko ne želi da iskorišćava propuste u balansu, Facebreaker je sjajna zabava. U novembru bi trebalo da izađe verzija za Wii koja bi zahvaljujući prilagođenim kontrolama i, bar se nadamo, bolje balansiranim borcima mogla da bude mnogo bolja.





Midway Studios - Los Angeles/Midway

Web: www.tnagame.com

TNA IMPACT

Pro wrestling, koji se kod nas gura kao američko rvanje, možda i nije najbolje shvaćen vid zabave na ovim prostorima ali u Americi i Japanu ima tradiciju dužu od 60 godina, koja je izrasla u ogromnu, multimilionsku industriju sa prihodima od gledanja spektakla uživo, TV prenosa, pay-per-view mesečnih turnira, DVD izdanja, knjiga, časopisa pa i video igara. Na samom vrhu spomenute industrije već dugo se nalazi i laicima poznat World Wrestling Entertainment (WWE, tj. do 2002. godine WWF).

autor: Nikola Jovanović

Skoro od samog nastanka video igre za tematiku uzimaju wrestling, pa je tokom prethodnih decenija WWE naslova je bilo na skoro svim mogućim igračkim sistemima u najrazličitijim oblicima. Najveći uspeh postigao je THQ sa svojim Smackdown serijalom koji je startovao na originalnom Playstation-u i čije nove verzije od tada izlaze na godišnjem nivou za sve aktuelne igračke sisteme. Malo je poznat veoma interesantan podatak da je prošlogodišnji WWE Smackdown vs RAW 08 ostvario veći tiraž od bilo koje druge aktuelne borilačke igre, uključujući tu nove Mortal Kombat-e, Tekken-e, Soul Calibur-e i sve ostalo što podpada pod definiciju žanra.

Total Nonstop Action wrestling (TNA) je mlada i manja wrestling promocija iz Orlando koja trenutno predstavlja slabu

ali jedinu konkurenciju WWE-u. Poučeni uspehom rivala, svoj prvenac u svetu video igara najavljivali su i odlagali još od 2006. da bi TNA Impact - The Video Game uz dosta promocije i pompe napokon izašao tek sada u septembru 2008.

Prvo što se primećuje je velika pažnja koja je posvećena detaljima u dizajnu - od glavnog menija pa do same borbe, TNA Impact odaje utisak veoma kvalitetnog ostvarenja koje makar po prezentaciji može da parira WWE-ovim naslovima. Ono što zatim upada u oči, posebno ukoliko ste odigrali makar jedan Smackdown vs RAW u zadnjih par godina, je jako mali broj modova i varijacija mečeva. Klasična karijera ne postoji pa nju menja story (o kome ćemo nešto više reći kasnije), a od mečeva postoje samo single, tag team i X division, što je veoma oskudno u odnosu

na konkurenciju ali i očekivanja fanova.

Srž igre, odnosno sistem borbe je dosta jednostavan, znatno arkadniji od WWE-ovog "simulacijskog" pristupa koji se iskomplikovao godinama iz verzije u verziju, tako da je danas veoma neprijateljski nastrojen prema kompletnim početnicima. Ipak ne očekujte WWE Wrestlemania: The Arcade Game stil (Midway-ov hit iz 1995.) jer su svi potezi autentični i urađeni motion capture tehnologijom. Udarac rukom, nogom, zahvat, trk i univerzalno dugme za sve druge akcije su sve komande koje su vam potrebne, tako da je TNA Impact moguće igrati i bez ikakvih tutoriala i uhodavanja.

Izbor wrestlera je ok, što znači da su sve



TNA Impact

Za: Ništa se posebno ne izdvaja

Protiv: Premalo opcija, nedostatak create a wrestler moda

Kontakt: www.tnagame.com

Cena: Između 40 i 60 evra, zavisi od platforme

OCENA

75

Xbox 360,
PS3, PS2, Wii

trenutne zvezde TNA postavte tu, a među njima i Kurt Angle, Sting, Booker T i Kevin Nash - stari znanci svakome koje makar malo pratio wrestling u zadnjih 10 godina. Tu su naravno i TNA originali kao što su trenutni šampion Samoa Joe, AJ Styles, Abyss i mnogi drugi kojima je ovo prvo pojavljivanje na igračkim sistemima. Postoji i dosta skrivenih likova koje je moguće zaraditi tokom igre, a za next-gen verziju najavljeni su i dodatni borci koji će se preuzimati sa PSN-a odnosno Xbox Live-a, naravno po popularnim micro-transaction cenama, što nismo videli do sada kod ovog tipa ostvarenja. Jedini problem kod izbora likova je što ćete sve prave wrestlere koristiti samo u single i VS mečevima - karijera u kojoj biste vodili svog omiljenog TNA lika kroz borbu do titule ili uobičajene wrestling priče ne postoji, već je zamenjena story modom koji predstavlja neku vrstu igre unutar igre u kojoj preuzimate kontrolu nad fiktivnim wrestlerom Suicide-om.

Suicide je nakon što je postao TNA šampion prebijen do neraspoznavanja i ostavljen u Meksiku, tako da priča počinje na operacionom stolu geto plastičnih hirurga koji vam rekonstruišu izgled. Iako pod potpunom amnezijom, Suicide se vraća u ring, ali po fiktivnim nezavisnim (indy) ligama u Meksiku i sličnim

mestima. Boreći se sa takođe izmišljenim wrestlerima, radićete polako na povratku u TNA i svojoj osvetti. Priča se najlakše može opisati kao totalno bespotrebni trash koji najviše asocira na loše wrestling filmove tipa Ready To Rumble (2000.) u kojima je američko rvanje predstavljeno kao stvarno.

Sa grafičke strane, TNA Impact je skoro na nivou poslednjeg Smackdown vs RAW-a, modeli i texture su veoma dobri, animacija je kao što smo spomenuli odrađena motion capturing-om što uz veoma stabilan frame rate čini da ovaj naslov, makar sa vizuelnog aspekta, izgleda kao dostojan izazivač THQ-ovim igrama. Prijatno iznenađenje su i verzije za PS2 i Wii koje ne deluju kao da su odrađene za par minuta od strane amatera, već im je posvećeno malo više pažnje, tako da izgledaju veoma dobro

shodno mogućnostima sistema.

Već od glavnog menija čućete poznate TNA melodije koje protagonisti mečeva koriste za vreme svojih ulazaka, dok su ostali zvukovi autentični uz voice acting varirajućeg kvaliteta. Komentatori i nemaju previše različitih linija ali makar ne pričaju non-stop kao u WWE-u.

Sveukupno za prvu TNA igru i povratak Midway-a u wrestling žanr, TNA Impact i nije toliko loš naslov, ali smo ipak očekivali mnogo više posle toliko godina odlaganja. U svakom slučaju, dodatna konkurencija je baš kao i u svetu pro wrestlinga veoma dobra stvar, tako da možemo očekivati samo više od WWE Smackdown vs RAW 2009, WWE Legends Of Wrestlemania i eventualnog sledećeg TNA naslova.



EA Tiburon/Electronic Arts
Web: www.easports.com/madden09

MADDEN 09

Ljubitelji pravih sportskih simulacija imaju, rekli bismo, podjednako jake razloge da mrze ili vole da ih igraju na Wii-ju. Sa jedne strane, grafička podloga uvek mora biti daleko iza one iz verzija za PlayStation 3 i Xbox 360, ali opet, kontrolni sistem to itekako može da kompenzuje.

Naravno, sve zavisi od slučaja do slučaja, odnosno od truda samog razvojnog tima da igru prilagodi specifičnostima platforme, što je EA Sports već dokazao da ume upravo sa ovogodišnjim Tiger Woods-om.

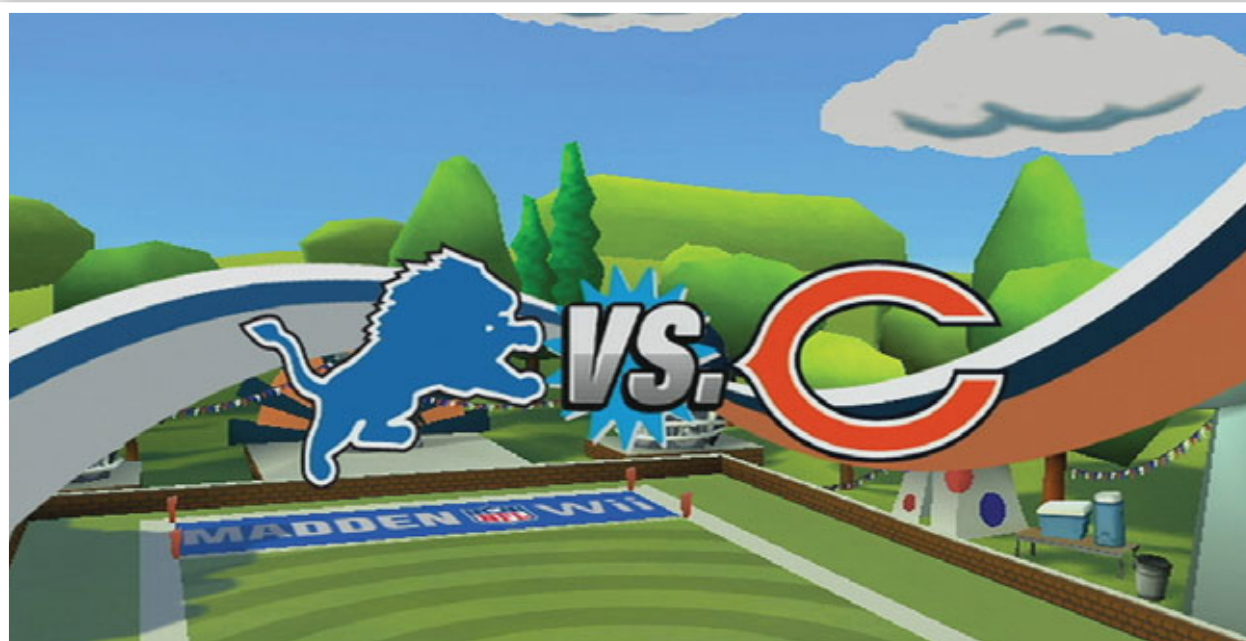
Verovatno najveća novina koju donosi ovo izdanje odnosi se upravo na uvođenje (naravno potpuno opcionog) pojednostavljenog sistema igranja koji se zasniva samo na Wiimote-u. U njemu, tek delimično upravljate svojim timom, jer će većinu posla "fudbaleri" obaviti

umesto vas, što jedino možemo da preporučimo apsolutnim početnicima. U suprotnom, naš savet je da se odlučite za klasični sistem koji angažuje i nunchuk, i omogućava vam da se mnogo bolje uživate u dešavanja na ekranu, jer ćete putem motion sensora moći da izvodite veliki broj akcija, poput bacanja lopte, izbegavanja protivničkih startova i ono što se nama najviše dopalo, možete iscrtavati željene putanje vaših primača pre izvođenja lopte, što je EA Sports krstio kao Call Your Shots. Nažalost, upravo njegovo ime sugerise da ćete moći da ga

upotrebljavate samo u fazi napada, pa samo ostaje nada da će dogodine ovaj sjajan koncept biti razrađen tako da vam dozvoli da usmeravate kretnje i kada se branite.

Pomalo neobičan upravljački sistem je ipak vrlo dobro organizovan i neće vam trebati mnogo vremena da se snađete u njemu, naročito ako ste igrali izdanje za 2008. godinu. Pre svake akcije imate mogućnost da je osmisлите na osnovu saveta John-a Madden-a, pojednostavljenog ili punog playbook-a,

autor: Vladimir Dolapčev





Madden 09

Za: Call Your Shots je sjajna novina, prava online podrška, kontrolni sistem prilagođen igračima različitog iskustva

Protiv: Previše stvari je reciklirano iz prethodnika, uključujući modove, grafiku, zvuk i AI

Kontakt: www.extremecc.co.yu

Cena: 3999 dinara

OCENA

79

Wii, PS2, PS3, PSP,
Xbox360, Xbox, NDS



čime su zadovoljeni svi tipovi igrača. Nažalost, to su u principu sve inovacije koje ćete videti na samom terenu, jer se Madden 09 praktično ne razlikuje od svog prethodnika. Da ne grešimo dušu, pasionirani fanovi možda i primete po koju sitnu izmenu, ali generalno, čini se da nije uloženo nikakav napor da se makar poboljša AI rutina. Jasno je da hardverska snaga Wii-ja ne može da se poredi sa Xbox 360 i PS3, ali je sramota da smo praktično dobili običan port sa daleko slabijeg PlayStationa 2.

Osim arkadnog 5 na 5 moda koji je prilično zabavan bez obzira na slab ofanzivni AI (bespomoćni su protiv blitz-a), ostatak režima igre je preuzet iz prethodnika i gotovo uopšte nije promenjen. Zbog toga, ne vidimo zašto bi se neko upustio u ponovno igranje superstar moda ili franšize, kada je u njima

nov jedino spisak igrača.

Izuzetak je jedino odlično integrisani online mod koji dobro funkcioniše i na domaćim broadband konekcijama. Baš kao što je slučaj kod Tiger Woods-a 09, ni on nije baziran na friend code sistemu, što znači da vam je broj potencijalnih rivala neuporedivo veći, ali je chat i dalje ograničen samo na predefinisane fraze, po preporuci samog Nintendo-a.

Deja vu dodatno pojačava grafička podloga koja ne može da dobije drugi atribut osim „reciklirano“. Kao što uvek kažemo, besmisleno je imati ogromna očekivanja, ali ovaj engine nije nimalo prilagođen Wii-ju, niti se puno razlikuje od recimo Madden-a 2004! Večiti komentatorski tandem koji sačinjavaju AI Michaels i John Madden je još jednom učinio sve da nas uspava, ne samo vrlo

generičkim izjavama, već i činjenicom da smo ogromnu većinu njih čuli i ranije. Muzička podloga je stvar ličnog ukusa, ali nama je prijalo što je prva tema koja nas je dočekala bio Bustha Rhymes feat. Linkin Park – We Made It.

Najveći uspeh novog Madden-a svakako je sposobnost da bude podjednako interesantan i casual i hardcore publici, sve uz zaista odličan kontrolni sistem (najzaslužniji za bronzu award), sa posebnim naglaskom na Call Your Shots. Ipak, ne može se izbeći utisak da su grafika, zvuk i ostali elementi praktično samo preneseni iz prethodnika, što će sve koji su igrali Madden 08 (potpuno opravdano) odbiti od njega. Ipak, ako je ovo vaš prvi susret sa ovom NFL simulacijom za Wii, i pritom naravno volite ovaj sport, nećete pogrešiti ako ga nabavite.

EA Tiburon/Electronic Arts
Web: www.easports.com/tigerwoods09

TIGER WOODS PGA TOUR 09

Nema sumnje da EA Sports preživljava vrlo turbulentan period u svojoj istoriji. Reorganizaciju kompanije koju je obavio njen novi šef, dobro poznati Peter Moore, na svojoj koži su najbolje osetili PC igrači, jer su ostali uskraćeni za nekoliko igara, među kojima je i Tiger Woods 09, sve pod izgovorom da će se sve one vratiti dogodine, u višestruko poboljšanom izdanju.

Tiger Woods PGA Tour 09

Za: Fantastičan izbor načina igre, odličan multiplayer, izuzetno unapređen kontrolni sistem

Protiv: Grafika i naročito zvuk su morali biti mnogo bolji, vizuelni prikaz snage udarca ne bi škodio, put preview ne funkcioniše uvek kako treba, ograničena komunikacija između igrača

Kontakt: www.extremec.co.yu

Cena: 3999 dinara

OCENA

84

Wii, PS2, PS3,
Xbox 360, PSP

autor: Vladimir Dolapčev

Međutim, ako ste vlasnik Wii-ja, imate razlog za zadovoljstvo – umesto klasičnog PS2 porta sa osrednjom podrškom za Wiimote, Tiger Woods PGA Tour 09 All-Play je sigurno do sada najbolji naslov koji je kanadski izdavač predstavio za ovu platformu.

Ključni faktor našeg oduševljenja ovogodišnjim izdanjem sigurno se odnosi na velika poboljšanja u kontrolnom sistemu, koji je zaista fantastičan. Naravno, sve što vam je potrebno jeste Wiimote koji kao da je pravljen za simulaciju ovog sporta, a prosto je zadivljujuće koliko se kvalitetno vaši pokreti prenose u igru. Iako je evidentno da će oni dodatno napredovati u izdanju za sledeću godinu koje će sigurno podržavati Wii MotionPlus, ne verujemo da mogu biti mnogo bolji. Osim prilično preciznog određivanja snage udarca, moguće je i dodatno uticati na putanju loptice, ali će za sticanje pravog osećaja ipak biti potrebno dosta prakse, zbog čega ne bi bilo loše da postoji barem nekakva skala, kao što je bio slučaj u Wii Sportsu. Najizazovniji su završni udarci (puts), kod kojih treba uzeti u obzir zaista mnogo faktora, od vetra do nagiba terena, pa čak i brzine same trave na kojoj se igra. Dragocenu pomoć tada čini put preview opcija, ali je ona nekada dobar, a nekada loš indikator gde će završiti vaša loptica, što ume da iznervira. Podnaslov All-Play koji nose i ostala izdanja EA Sportsa za ovu godinu odnosi se na poseban upravljački sistem

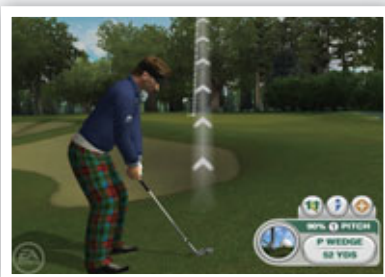
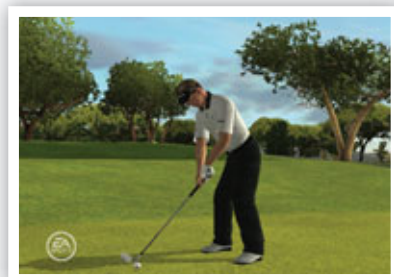
koji je idealan za početnike, zato što vam nepogrešivo pokazuje trajektoriju svakog vašeg udarca. Ovaj početni nivo težine preporučujemo i svima koji odavno nisu igrali golf, ili ga makar do sada nisu probali na Wii-ju, jer će vas u hodu i na lak način naučiti odmeravanju snage udarca i pravilnoj upotrebi štapova, a moći ćete da se upoznate sa terenima, među kojima je i pet novih! Bez obzira što smo navikli da sportske igre za Wii budu sadržinski osakaćene u odnosu na istoimena izdanja za prave next-gen platforme kao što su Xbox 360/PS3 (a ponekad i PC), ovoga puta to apsolutno nije slučaj! Osim zaista minornih odstupanja, Tiger Woods 09 ima apsolutno sve što i sve ostale verzije, ali i dodatne kvalitete, poput party moda koji nudi ogroman broj mini igara, od kojih je većina zaista kreativno osmišljena. Najveću dubinu ima karijera koja će zbog svoje impresivne dužine, najviše prijati pasioniranim ljubiteljima sporta. Dovoljno je napomenuti da sezona ima čitavih 35 takmičenja, od kojih su sva do jednog na 18 rupa! Na svu sreću, status je moguće snimiti i za vreme turnira, ali će on nažalost biti izbrisan ako želite da isprobate neki drugi mod. Standardni RPG elementi ni ovoga puta nisu izostali, uključujući tu kreiranje sopstvenog golfera (editor je odličan), odnosno unapređivanje njegovih karakteristika, među kojima je čak i faktor sreće (?).

Još jedno iznenađenje predstavlja vrlo kvalitetna online komponenta, koja

podržava do maksimalno 4 igrača. Pritom, primenjen je real-time koncept, što podrazumeva da nikada ne čekate svoj red, već svi učesnici nastupaju istovremeno, a vi ste uvek obavešteni o njihovom trenutnom učinku. Sam mod funkcioniše preko EA Nation-a, oslobađajući vas tako maltretiranja sa friend kodovima. Sa drugim vlasnicima igre možete se upustiti u rangirane i nerangirane mečeve, ali je šteta što je komunikacija sa njima ograničena samo na predefinisane fraze.

Iako izdanja za PS3 i Xbox 360 izgledaju neuporedivo bolje, Tiger Woods 09 se drži sasvim solidno na Wii-ju, i deluje vidljivo bolje od PS2 izdanja, što do sada nije bio slučaj. Iako se i dalje čini da je u pitanju isti engine, primećuje se napredak u kvalitetu tekstura, svetlosnih efekata i samoj brzini animacije, na koju je teško dati primedbe. Zvuk je sa druge strana prava katastrofa – komentar je još jednom očajan, pre svega jer je fond reči izuzetno mali, a ista konstatacija se odnosi i na reakcije publike. Stvar koliko-toliko vadi samo solidna muzička podloga.

Tiger Woods 09 za Wii je zaista odlična igra, koja nešto slabiju grafiku i zvuk više nego uspešno kompenzuje fantastičnim prenošenjem pokreta iz stvarnosti na sam ekran. Upravo zbog toga, stojimo iza reči da je ovo najzabavnija golf simulacija u istoriji.





TEAM FORTRESS 2, SAD I NEKAD



Igra: Half-life 2

Kontakt: <http://teamfortressclassic.com/>

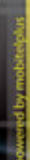
Ako je neka igra zaslužila da se po drugi put nađe u modding sekciji, onda je to Team Fortress 2. Već godinu dana nakon izlaska ovaj dodatak za Half-life 2 je na tronu multiplayer igara. Tome su doprineli vickasta grafika, dinamičan gameplay, kao i veliki izbor klasa i taktika koje su stavljene pred igrača. I pored svih mogućnosti koje TF2 ima, verujemo da bi posle nekog vremena brzo pao u zaborav, da ne živi svojim životom, da se ne menja iz dana u dan. Igra koja redovno donosi nešto novo imaće i zahvalnost igračke zajednice. Stoga smo modding sekciju u ovom broju posvetili svim promenama kroz koje TF2 u poslednje vreme prošao.

Priznajemo da se medijski hajp, koji je Valve u stanju da podigne, može staviti rame uz rame sa neprikosnovanim Blizzardom. U slučaju TF2, plan im izgleda otprilike ovako: "Reći ćemo igračima šta ćemo promeniti, kada ćemo promeniti, ali ne i na koji način". U stvarnosti, situacija je sledeća: najavljeno je periodično izdavanje novog materijala, koji se ogleda u novim mapama, novim tipovima igara, modifikaciji arsenala postojećih klasa, ali i dodatnih mogućnosti. Planirano je tačno devet velikih update-ova, u kome će svaka klasa dobiti svoje novo "ja". Za sada su izbačena prva tri, za lekara, piroa i teškaša. Pogledajmo na koji su način ove novine doprinele poboljšanju omiljene nam timske pucačine.

Nove mape

Možda jedan od najvažnijih faktora uspeha TF2 je raznolikost nivoa i modova koje pruža. S obzirom da je sa izlaskom igre izbačen i SDK, sa pravom smo očekivali da će se u budućnosti pojaviti pregršt mapa urađenih od strane igračke zajednice. Tri od njih su se čak pojavile u okviru već spomenutih update-ova. Prve dve, cp_fastlane i ctf_turbine, ne donose novine na igračkom planu, ale ostaju verne duhu oficijelnih mapa. Sa druge strane tek objavljeni cp_steel ima mnogo čime da se pohvali: radi se o standardnoj attack/defence mapi, sa mogućnošću modifikacije iste. Naime, u zavisnosti od taktike za koju se odluči, napadački tim se može probiti na neku od lokacija i aktivirati prekidače, čime im se otvara brži put ka cilju ili se braniocima otežati odbrana istog. Ne sme se zaboraviti na vremensko ograničenje, stoga bi napadački tim tebao da napravi dobar balans u probijanju ka sporednim lokacijama i ka glavnom cilju.

Od samog Valve-a stiglo nam je iznenađenje u vidu novog moda pod imenom Payload. Za sada su se pojavile samo dve mape, Goldrush i Badwater basin. Ime proističe iz činjenice da će se sva akcija odvijati oko kolica sa bombom, koju napadači treba da prevezu u bazu odbrambenog tima. Kolica mogu da se kreću samo šinama, te je njegova ruta unapred određena. Prednost odbrambenog tima umanjena je bogatstvom lokacija sa kojih mogu očekivati napad onih članova ofanzivnog tima koji ne guraju kolica.



GAME
hot spot

TIROK



A screenshot from the video game Super Mario Bros. showing a character on a platform. The character is wearing a red cap and a green shirt, and is holding a yellow object. The background is a blue sky with green trees and a green ground. A red brick block is visible on the platform.

© Disney

Disney Pixar
Cars
RADIATOR SPRINGS ADVENTURES
AGES 4+
WIN
MAC
THIS
DVD
THX



3000 3100 3200 3300 3400 3500 3600 3700 3800 3900 4000 4100 4200 4300 4400 4500 4600 4700 4800 4900 5000 5100 5200 5300 5400 5500 5600 5700 5800 5900 6000 6100 6200 6300 6400 6500 6600 6700 6800 6900 7000 7100 7200 7300 7400 7500 7600 7700 7800 7900 8000 8100 8200 8300 8400 8500 8600 8700 8800 8900 9000 9100 9200 9300 9400 9500 9600 9700 9800 9900
 0001 0101 0201 0301 0401 0501 0601 0701 0801 0901 1001 1101 1201 1301 1401 1501 1601 1701 1801 1901 2001 2101 2201 2301 2401 2501 2601 2701 2801 2901 3001 3101 3201 3301 3401 3501 3601 3701 3801 3901 4001 4101 4201 4301 4401 4501 4601 4701 4801 4901 5001 5101 5201 5301 5401 5501 5601 5701 5801 5901 6001 6101 6201 6301 6401 6501 6601 6701 6801 6901 7001 7101 7201 7301 7401 7501 7601 7701 7801 7901 8001 8101 8201 8301 8401 8501 8601 8701 8801 8901 9001 9101 9201 9301 9401 9501 9601 9701 9801 9901
 0002 0102 0202 0302 0402 0502 0602 0702 0802 0902 1002 1102 1202 1302 1402 1502 1602 1702 1802 1902 2002 2102 2202 2302 2402 2502 2602 2702 2802 2902 3002 3102 3202 3302 3402 3502 3602 3702 3802 3902 4002 4102 4202 4302 4402 4502 4602 4702 4802 4902 5002 5102 5202 5302 5402 5502 5602 5702 5802 5902 6002 6102 6202 6302 6402 6502 6602 6702 6802 6902 7002 7102 7202 7302 7402 7502 7602 7702 7802 7902 8002 8102 8202 8302 8402 8502 8602 8702 8802 8902 9002 9102 9202 9302 9402 9502 9602 9702 9802 9902
 0003 0103 0203 0303 0403 0503 0603 0703 0803 0903 1003 1103 1203 1303 1403 1503 1603 1703 1803 1903 2003 2103 2203 2303 2403 2503 2603 2703 2803 2903 3003 3103 3203 3303 3403 3503 3603 3703 3803 3903 4003 4103 4203 4303 4403 4503 4603 4703 4803 4903 5003 5103 5203 5303 5403 5503 5603 5703 5803 5903 6003 6103 6203 6303 6403 6503 6603 6703 6803 6903 7003 7103 7203 7303 7403 7503 7603 7703 7803 7903 8003 8103 8203 8303 8403 8503 8603 8703 8803 8903 9003 9103 9203 9303 9403 9503 9603 9703 9803 9903
 0004 0104 0204 0304 0404 0504 0604 0704 0804 0904 1004 1104 1204 1304 1404 1504 1604 1704 1804 1904 2004 2104 2204 2304 2404 2504 2604 2704 2804 2904 3004 3104 3204 3304 3404 3504 3604 3704 3804 3904 4004 4104 4204 4304 4404 4504 4604 4704 4804 4904 5004 5104 5204 5304 5404 5504 5604 5704 5804 5904 6004 6104 6204 6304 6404 6504 6604 6704 6804 6904 7004 7104 7204 7304 7404 7504 7604 7704 7804 7904 8004 8104 8204 8304 8404 8504 8604 8704 8804 8904 9004 9104 9204 9304 9404 9504 9604 9704 9804 9904
 0005 0105 0205 0305 0405 0505 0605 0705 0805 0905 1005 1105 1205 1305 1405 1505 1605 1705 1805 1905 2005 2105 2205 2305 2405 2505 2605 2705 2805 2905 3005 3105 3205 3305 3405 3505 3605 3705 3805 3905 4005 4105 4205 4305 4405 4505 4605 4705 4805 4905 5005 5105 5205 5305 5405 5505 5605 5705 5805 5905 6005 6105 6205 6305 6405 6505 6605 6705 6805 6905 7005 7105 7205 7305 7405 7505 7605 7705 7805 7905 8005 8105 8205 8305 8405 8505 8605 8705 8805 8905 9005 9105 9205 9305 9405 9505 9605 9705 9805 9905
 0006 0106 0206 0306 0406 0506 0606 0706 0806 0906 1006 1106 1206 1306 1406 1506 1606 1706 1806 1906 2006 2106 2206 2306 2406 2506 2606 2706 2806 2906 3006 3106 3206 3306 3406 3506 3606 3706 3806 3906 4006 4106 4206 4306 4406 4506 4606 4706 4806 4906 5006 5106 5206 5306 5406 5506 5606 5706 5806 5906 6006 6106 6206 6306 6406 6506 6606 6706 6806 6906 7006 7106 7206 7306 7406 7506 7606 7706 7806 7906 8006 8106 8206 8306 8406 8506 8606 8706 8806 8906 9006 9106 9206 9306 9406 9506 9606 9706 9806 9906
 0007 0107 0207 0307 0407 0507 0607 0707 0807 0907 1007 1107 1207 1307 1407 1507 1607 1707 1807 1907 2007 2107 2207 2307 2407 2507 2607 2707 2807 2907 3007 3107 3207 3307 3407 3507 3607 3707 3807 3907 4007 4107 4207 4307 4407 4507 4607 4707 4807 4907 5007 5107 5207 5307 5407 5507 5607 5707 5807 5907 6007 6107 6207 6307 6407 6507 6607 6707 6807 6907 7007 7107 7207 7307 7407 7507 7607 7707 7807 7907 8007 8107 8207 8307 8407 8507 8607 8707 8807 8907 9007 9107 9207 9307 9407 9507 9607 9707 9807 9907
 0008 0108 0208 0308 0408 0508 0608 0708 0808 0908 1008 1108 1208 1308 1408 1508 1608 1708 1808 1908 2008 2108 2208 2308 2408 2508 2608 2708 2808 2908 3008 3108 3208 3308 3408 3508 3608 3708 3808 3908 4008 4108

cena poruke 120din+PDV



NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT



Nova oružja

Da biste došli u posed novih oružja, za svaku od klasa potrebno je ispuniti određeni broj podviga, i to 12, 24 i 36, za prvo, drugo i treće oružje, redom. Podvizi su različiti za svaku klasu, a uglavnom se postižu što boljim iskorišćavanjem arsenala lika koga vodite.

Lekar

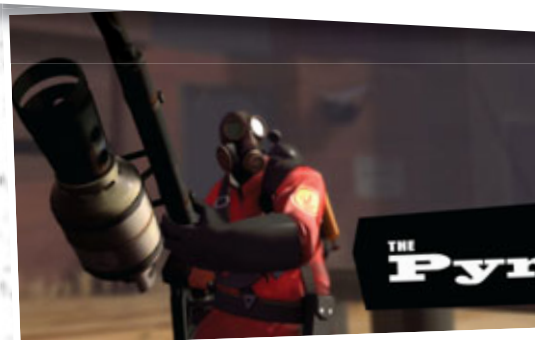
Ispaljivač špriceva, lekarevo osnovno ofanzivno oružje, zamenjeno je Blutsaugherom, koji će po oštećivanju protivnika postepeno lečiti lekara, ali nema mogućnost da nanese kritičan udarac. Medigun je ustupio mesto takozvanom Kritzkriegu, koji manje-više obavlja istu funkciju lečenja. Razlika je u tome što je übercharge zamenjen desetosekundnim intervalom, u kome će lečeni saveznik imati stoprocentnu šansu da nanese kritičan pogodak protivnicima. I konačno, medicinsku testeru je zamenio Übersaw. Isti će praviti daleko manju štetu od svog prethodnika, ali će svaki uspešan pogodak napuniti übercharge za četvrtinu.

Piro

Umesto sačmare, piro će dobiti Flare gun, koji je, i pored svoje nepreciznosti, u mogućnosti da zapali protivnike na daljinu, što će znatno otežati posao protivničkim inženjerima i snajperistima. Zaštitni znak piroa, bacač plamena, dobio je zamenu u vidu Backburner-a. Ukoliko napadnete protivnika sa leđa, imate zagarantovan kritičan pogodak. Loša strana je što nema mogućnost sekundarne paljbe, što piroa čini mnogo ranjivijim na protivničke bombe i rakete. Ovo je kompenzovano sa dodatnih pedeset zdravlja, koje će piro imati pri nošenju Backburner-a. Vatrogasna sekira zamenjena je Axetingsaw-om, koji će uzrokovati kritikalne udarce kad god pogodi zapaljenog protivnika. Sa druge strane, na nezapaljenima će činiti daleko manju štetu.

Teškaš

Teškaš je na svoje ruke navukao Killing Gloves of Boxing (K.G.B), koje će nažalost usporiti i sada već dovoljno spore udarce. Ukoliko pak ubijete protivnika bokserskim rukavicama, imate zagarantovanih pet sekundi kritičnih pogodaka, bilo kojim oružjem. Ako u tom periodu uspete da na onaj svet pošaljete novog protivnika koristeći rukavice, novih pet sekundi biće dodato na preostalo vreme. Sasha, glavno teškaševo oružje, zamenjena je svojom sestrom Natasha-om. Nataša će činiti za četvrtinu manju štetu od svoje starije sestre, ali će pri svakom uspešnom pogotku usporavati protivnika, što se može pokazati kao pun pogodak prilikom rešavanja brzih skauta ili protivnika koji beže. Za kraj smo ostavili poslasticu: sačmaru je zamenio dvospratni sendvič, sa sve maslinom odozgo. Isti će nakon konzumacije nadoknaditi stodvadeset zdravlja teškašu, ali mu i onemogućiti da radi bilo šta tokom četiri sekunde. S obzirom da je sendvič izuzetno ukusan, prilikom njegovog korišćenja teškaš će ispuštati zvuke zadovoljstva, što može privući okolne neprijatelje. Stoga se ne preporučuje isti konzumirati na bojnopolju, već prilikom odbrane baze ili u nedostatku savezničkog lekara.





LOGITECH PURE-FI MOBILE

autor: Vladimir Kosić

Nakon modela „Elite“ i „Anywhere“, koji su već neko vreme aktuelni na našem tržištu, Logitech je ponudio novi model iz ove „Pure-Fi“ porodice zvučnika. Pure-Fi je sinonim za kompaktne i funkcionalne zvučnike, koji svojim kvalitetom, dizajnom ali i zvukom nastoje da pridobiju naklonost mlađe populacije korisnika, a novi „Mobile“ definitivno zauzima prvo mesto u toj celokupnoj ponudi. Radi se o prenosivom, aktivnom zvučniku koji ima veći broj mogućnosti povezivanja sa izvorima zvuka. Jedan od najinteresantnijih načina povezivanja je bežično, putem blututa, te je stoga Logitech Pure-Fi Mobile jedan od zanimljivijih uređaja od onih koji su dolazili u našu redakciju na test.

Autor teksta iskreno žali što zbog godina i staža nema mogućnosti da ide na srednjoškolske ekskurzije. U „njegovo vreme“ bi ovaj zvučnik bio toliki hit da prosto ne postoje reči da to adekvatno prezentuju! Pure-Fi Mobile ima svoju litijumsku bateriju pomoću koje može (duže vreme) raditi bez kačenja na napajanje, a ako imamo u vidu da se sa muzičkim uređajima može povezivati bežično, jasno je da u ovoj priči imamo potpunu slobodu – bez ikakvih kablova! Zahvaljujući novijoj tehnologiji blututa znana kao A2DP, zvuk sa većine modernih mobilnih telefona se može bez žica reprodukovati u stereo-režimu na udaljenom uređaju, koji je takođe A2DP kompatibilan. Naravno, ovaj Logitech to jeste i to ga čini vrlo zabavnim za upotrebu. Pored toga, on je sjajan i

sa estetske strane. Dizajn je klasičan „lodžitekovski“ – crne površine visokog sjaja sa silver-deteljima, mnogo raznoraznih lampica i nekoliko različitih materijala kojima je maska obložena. Treba pohvaliti zadnju stranu, tj. poleđinu ove maske koja je gumirana i omogućava da bezbrižno postavite vaš Pure-Fi na bilo koju podlogu. Ako pak želite da on stoji uspravno, u donjem delu se nalaze nogice koje se izvlače napolje i „stabilizuju stvar“.

Bežično povezivanje je vrlo jednostavno. Držite 5 sekundi SOURCE taster i zvučnik je spreman za „parenje“, sa šifrom „0000“. Nakon što ga jednom uparite sa nekim od prenosivih muzičkih plejera ili mobilnim telefonom, on će pri sledećoj

Kontakt: Logitech,
www.logitech.com



aktivaciji automatski da se poveže sa istim, čime vas oslobađa procesa povezivanja svaki put kada biste uključili zvučnik. Domet je negde oko 10 m, s tim da se on smanjuje što je više prepreka signalu. Sa zadnje strane se nalazi USB ulaz, kao i AUX-IN standardnog promera (3.5 mm), pa je Pure-Fi Mobile moguće povezati i sa uređajima koji nemaju bluetooth. S obzirom na njegovu kompaktnost, ovaj zvučnik može biti dobra zamena za one sa lap-topa ili tome slično. Sigurno će biti snažniji od prosečnih lap-top zvučnika jer poseduje svoje pojačalo, koje je povezano sa 2 od ukupno 4 zvučnika na samom Pure-Fi Mobile-u. Zvuk koji proizvodi ovaj Logitech je kvalitetan, naravno, u domenu onoga šta možete očekivati od zvučnika ovih dimenzija i snage. Sva četiri ugrađena

zvučnika su „full-range“ tipa, dakle nema posebnog za bas ili posebnog za visoke tonove, što je verovatno danak nešto naprednijem stereo-sistemu koji je Logitech ovde implementirao. Naime, na poseban taster se aktivira „Stereo XL“ mod koji daje mnogo kvalitetniji zvuk bez obzira na to šta se reprodukuje, tako da je neobjašnjivo zašto je uopšte ostavljena opcija da se ovaj mod isključuje. Pored ovog tastera, tu su još i oni koji kontrolišu jačinu i izvor zvuka, on-off i tasteri za prijem ili prekid telefonskog poziva, ako ste zvučnik povezali sa mobilnim telefonom (ugrađen je i mikrofoni).

U paketu uz Pure-Fi Mobile dobijate korisnu i kvalitetnu torbicu, USB kabl, 3.5 mm stereo kabl i klasičan

AC punjač. Sve to za minimum 150 evra, što je verovatno donja granica cene koja će biti aktuelna na našem tržištu. Verujemo da oni koji poznaju Logitech-ove proizvode nisu preterano iznenađeni nešto višom cenom. Kada ovaj uređaj prvi put uzmete u ruke, shvatićete zašto je skup. Izvanredan kvalitet i savršena funkcionalnost je ono što krasi svaki Logitech proizvod, a Pure-Fi Mobile ni u jednom segmentu ne odstupa od takve filozofije. Iako bismo poželeli možda bolju podršku za niske tonove u vidu omanjeg subwoofer-a, kao i manje distorzije kada se pojača „do daske“, Logitech Pure-Fi Mobile je uređaj sa mnogo više prednosti, koje će mladi ljudi na koje ciljaju u ovoj kompaniji sigurno prepoznati.



A4 Tech za svakoga

Na pomen periferija prosečnom računarskom korisniku prvo na pamet padaju Logitech i Genius kao dominantni brendovi, prvi po neprikosnovenom kvalitetu, a drugi po odličnom odnosu cena/kvalitet i po širokom spektru proizvoda. Odnedavno, A4 Tech se kao relativno novo ime na našem području uspešno probija među gigantima i sve više su njihovi proizvodi predmet hvale i porede se sa daleko skupljim modelima. X7 je naziv gejmerski orjentisane serije koju vam ovoga puta predstavljamo, a da bismo privukli sve ostale (ne-gejmere) da pročitaju naš tekst uključili smo i jedan bežični model namenjen prenosnim računarima.

autor: Marko Nešović

Pre godinu dana, na vrata naše redakcije zakucao je MSI laptop pod nazivom GX700. Oduševljen, potpisnik ovih redova prvi ga je dograbio i sa uživanjem napisao poduži tekst o njemu. Ono što je interesantno je da su uz vrlo skupi gejmerski laptop nakrcan ekskluzivnim prenosnim hardverom došli vrlo kvalitetni ranac i miš, potpisani od strane MSI. Pošto smo kvalitetom i radom laserskog miša bili prosto oduševljeni saznali smo da je u pitanju A4 Tech X-750BF Laser Gaming Mouse opisan par brojeva ranije. Nakon godinu dana XL-740K i X7-G800MU su pred nama, a kako su se pokazali pogledajte u ostatku teksta.

Krenućemo prvo od miša, ali se nećemo truditi da ga poredimo sa skupljim modelima kako bi pokazali prednosti i mane već ćemo predstaviti sve naše utiske nakon druženja sa njim. Kako ne košta puno, od pakovanja nismo očekivali senzaciju osim lepo dizajnirane kombinacije kartona i plastike na čijoj spoljašnjosti se nalaze sve potrebne

informacije. Naravno, dugogodišnje iskustvo nas je naučilo da ne sudimo o harvderu na osnovu pakovanja pa smo rešili da kutiju elegantno zanemarimo. Ergonomski dizajniran desnoruko orjentisan miš prati prepoznatljiv A4 Tech stil crne boje pri čemu je deo na koji naležu prsti i dlan presvučen prijatnim hrapavim materijalom koji sprečava klizanje, a koji je teksturisani u vidu crveno crne zmijske kože. Deo na kome stoji palac je rebrast i gumen, a iako nešto većih dimenzija sam miš stabilno i čvrsto leži u ruci baš zahvaljujući kombinaciji ergonomske dizajna, gumirane i hrapave površine. Posедуje ukupno sedam dugmića, od kojih se samo levi klik i taster za promenu DPI podešavanja ne mogu menjati. Iznad palca nalaze se dva dugmeta (jedno glatko, drugo hrapavo), postoji jedno dugme ispred skrola, nagnuto na levu stranu (treble klik) koje je kod starijih modela imalo naziv 3xfire (3 leva klika), skrol (bez tilt funkcije), kao i pomenuto dugme za promenu rezolucije (100-3200 DPI). Svi dugmići

su lepo raspoređeni i lako dostupni pa u njihovu funkcionalnost ne sumnjamo, dok je rad sa njima udoban i treba vrlo malo vremena da se na njih navikne. Sa donje strane miša, pri samom korenu dlana napravljen je otvor sa poklopcem u kome se nalazi deo za tegove (koji neodoljivo podseća na šaržer revolvera), preko koga se može regulisati balans miša sa 7 tegova ukupne težine 19.5 g. Iako pozdravljamo mogućnost regulacije težine čini se da se tegovi nalaze suviše pozadi, tj. da je zadnji deo puno teži od prednjeg, pa se stiče utisak da kad bi tegovi bili pomereni malo više ka sredini, sve bilo mnogo bolje.

U kutiji uz miša dolaze rezervne stopice (dva kompleta) i mini CD sa drajverima. Tu počinje zabava. Oskar Mouse Editor je softver koji se isporučuje uz sve miševe X7 serije i možemo reći da je sve osim oduševljenja podcenjivanje ovog izuzetnog softvera. Jednostavan za upotrebu, zahvaljujući ugrađenoj memoriji od 16K u samom mišu omogućava da sačuvate dva profila

Kontakt: Telix
www.telix.rs



sa podešavanjima za svako dugme posebno. Podešavanja funkcije dugmića su posebna priča, a kreću se od bilo kog tastera na tastaturi (u kombinaciji sa Win, Alt ili Shift dugmetom), preko standardne funkcije nekog drugog dugmeta na mišu (zamena mesta), office kombinacija (aktivacija programa, copy/paste, zoom...), multimedija prečica, Internet i sistemskih komandi i prečica. Pored ovih, jednostavnih komandi, tu su i makro menadžer koji u jednostavnom skript jeziku omogućava programiranje svih mogućih kombinacija tastera miša, tastature uključujući i IF uslove, petlje, triggere i eventove. Primera radi moguće je namestiti da ako pritisnete određeno dugme i onda levi desni klik miš otvori notepad i ispiše željenu poruku 15 puta, sačuva je, a nakon toga ako se pritisne dva puta desni klik celu operaciju ponovi još 100 puta i takav tekst iskopira na web stranu, sačuva i vrati se u program u kome ste radili. Sve ovo je moguće zahvaljujući kombinaciji editora i record opcije koja može da zapamti sve kombinacije miša i tastature i onda

ih ponovi nakon određenog događaja, uslova i slično. Ne treba naglašavati da postoje predefinisani makro modovi, od kojih su neki prilagođeni igrama (Warcraft, CounterStrike), kao i mogućnosti uploada i downloada makroa sa Interneta, te njihovo čuvanje, nezavisno ili preko skripti na hard disku ili mišu. Iako ovo sve deluje malo nepotrebno i konfuzno, ako ste pasionirani igrač ili ste u poslu koji koristi repetitivne operacije ovo itekako može da bude korisno.

Nakon izuzetnog miša na red stiže tastatura dizajnirana u istom stilu. Prepoznatljivi gumirani tasteri crvene boje koji menjaju standardne „WASD“ i „↑↓←→“ komande upadljivo odaju A4 Tech zaštitini znak kada su tastature u pitanju. Kombinacija crno-sive plastike i crvenih dugmića odgovara gejmerskoj prirodi dok mnoštvo dodatnih tastera govori da je reč o specijalizovanom modelu. U kutiji se dobijaju rezervni „WASD“ i „↑↓←→“ dugmići, kao i specijalna štipaljka za njihovu

manipulaciju pa se crveni mogu, po želji zameniti klasičnim dugmićima. Tastatura poseduje ukupno 15 „G“ dugmića kojima se u igrama mogu dodeliti željene funkcije. Za kontrolu multimedije zaduženo je 7 srebrnih tastera desno od numeričkog dela na kojima su ugravirane komande (Play/Pause, Stop, RW, FFD, Mute, Vol-, Vol+) preko opštepoznatih simbola. G800MU poseduje i reljefni palm rest koji pored svoje osnovne funkcije odmaranja dlanova sprečava klizanje istih usled znojenja i slično. Još jedna u nizu funkcionalnosti tastature je i činjenica da ona ne zahteva drajver već da su sve komande dostupne samim priključivanjem na PS/2 port. Pored PS/2 porta, tastatura poseduje i dodatni USB, te Line Out, Mic In i ženski stereo konektor (za premošćavanje dodatnog zvučnika) i svi oni se nalaze na kablu, i omogućavaju da se na tastaturu povežu mikrofoni, zvučnici i dodatni USB uređaji. Specijalni Spill Proof dizajn sa odvodima između tastera napravljen je kao zaštita od slučajnog prosipanja tečnosti, potpuno je vodootporna i poseduje rupice za odvod



tečnosti kako se ne bi zadržavale na samoj tastaturi. Možete da jedete, prosipate po njoj, znojite se ili plaćete bez brige i bez prekida igranja.

Pored svih nabrojanih funkcija ono što izdvaja ovu tastaturu od sličnih modela su dva dugmeta koja se nalaze iznad numeričkog dela i kojima se uključuju specijalne funkcije za igranje. „S” i „D” imaju svoje indikatore stanja kojih može biti 4 – Normal, Accelerate, Speedy i Turbo. Funkcija „S” tastera je u menjanju brzine odziva, kašnjenja i maksimalnog broja karaktera u sekundi, čime se omogućavaju zavidne performanse u odnosu na standardne tastature i, kao i kod XL-740K miša ostvaruje prednost u igrama. Drugi, „D” taster služi takođe za igranje i kao i „S” poseduje četiri pozicije. Osnovna funkcija je prilagođavanje tastature igranju, tako da pri poziciji jedan „WASD” i „↑↓←→” komande menjaju mesta, pri poziciji dva Caps Lock i Ctrl menjaju mesta, dok treća pozicija kombinuje prethodne dve. Samim uključivanjem „D” tastera isključuje se u potpunosti funkcija Win dugmeta pa se time onemogućava „iskakanje” u Windows slučajnim pritiskom na ovaj taster. Dakle sve predispozicije za vrhunski proizvod osim jedne zamerke – kvalitet izrade. Iako ceo proizvod izgleda veoma lepo, vrlo je funkcionalan i lepo dizajniran odaje utisak nedovršenosti. Dugmići su kao na tastaturama od pre 15 godina, gumirani tasteri stoje nakrivo, plastika deluje nekvalitetno, nalepnica koja uokviruje „S”

i „D” tastere deluje kao da je pravljen za Game Boy, a ne za gejmersku tastaturu i slično. Dašak ergonomije, bolji kvalitet izrade i korišćenih materijala verovatno bi podigli cenu, ali i od poluzavršenog načinili savršen proizvod.

Za kraj vam predstavljamo bežičnog predstavnika A4 Tech-a namenjenog pre svega korisnicima prenosnih računara. Oznaka modela je R7-10, i dostupan je u crnoj i u tamno bordo boji. Miš je manjih dimenzija od standardnih, čime se povećavaju njegove mobilne karakteristike. Dizajniran je simetričan pa je pogodan za korišćenje u levoj i desnoj ruci. Ima tri tastera (levi, desni i skrol točič), te dugme za paljenje/gašenje odnosno konektovanje sa risiverom. Kombinacija srebrnih lajsnica sa kojima je uokviren, kao i kameleon bordo boje, koja se pod različitim uglovima drugačije presijava daje ovom mišu veoma dopadljiv izgled. Korišćeni materijal vrlo je prijatan, ne kliza ispod ruke i uklapa se sa srebrnim delovima. Na sredini gornje strane nalazi se dugačko dugmence čijim se pritiskom oslobađa zadnji deo miša koji nosi dve AAA baterije postavljene bočno tačno tako da stvaraju dobar balans i daju težinu tačno tamo gde treba. Zbog nepostojanja dodatnih funkcija miš je plug and play, ne zahteva dodatne drajvere, softver i slično, što ga čini idealnim za korišćenje na različitim računarima. U paketu se dobija mala torba za nošenje, čime je koncept zaokružen. Dizajniran za rad sa laptopom,

miš se odlično ponaša na udaljenosti do 1m od risivera, već pri probijanju ove barijere signal se gubi, miš preskače, ne reaguje kako treba i slično.

Pre nego što rezimiramo priču treba pomenuti cene modela da bi informacije bile potpune – R7-10 košta 1100 dinara, dok za gejmersku varijantu treba izdvojiti ukupno 2900 dinara, odnosno 1400 za tastaturu i 1500 za miša. Ako izuzmemo činjenicu da su komponente pravljenе da konkurišu kako funkcionalnošću tako i cenom pa su kompromisi pravljeni pri odabiru materijala koji je korišćen, pred nama se nalaze izuzetne periferije. Fenomenalan softver koji dolazi sa X7 pravi potpuno novu dimenziju funkcionalnosti ovog uređaja, a po ceni od 1500 dinara dobijate ergonomskog laserskog miša sa čijim će karakteristikama biti zadovoljni i najzagriženiji gejmeri. Tastatura sa 15 igračkih tastera, 7 multimedijalnih prečica, gumiranim „WASD” i „↑↓←→”, sa mogućnostima da jedete i pijete preko nje bez brige da ćete je pokvariti nudi puno za malo novca koliko je potrebno uložiti. Dakle ceo komplet u kome dobijate vrhunske gejmerske periferije za desktop i malog bežičnog izmamljivaca uzdaha lepše polovine staje 4000 dinara. Naše je mišljenje da vredi puno više, i da se nakon malo druženja sa njima sve mane koje smo naveli vrlo lako zaborave.

ASUSROGRampageFormula

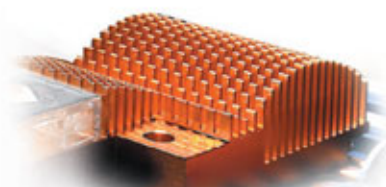
Inovativni Pin-Fin Dizajn za bešumno i efikasno hlađenje

Inovativni dizajn za bešumno i efikasno hlađenje.

Sa reputacijom koja zahteva najbolji overkloking za igranje, ASUS, proizvođač igračkih matičnih ploča visokih performansi proizveo je model koji će zadovoljiti svaku Vašu igračku potrebu - ROG Rampage Formula. Opremljena inovativnim overklok opcijama kao što su ekskluzivna CPU Level Up Tehnologija, kao i nova Pin - Fin dizajn termalnog modula za efikasno hlađenje, ova vrhunska matična ploča obezbeđuje najbolje performanse za ekstremno igranje i overkloking.

Bešumno hlađenje sa ekskluzivnim Pin Fin termalnim modulom

Novi Pin - Fin termalni dizajn prevazilazi fenomen "graničnog sloja" obezbeđujući efikasan protok vazduha koji unapređuje ukupne termalne performanse u poređenju sa klasičnim rešenjima sa toplotnim cevima. Jedinstveni dizajn takođe sadrži i povećanu površinu za razmenu toplote - koja omogućuje najefikasniju toplotnu disipaciju, pri tom smanjujući temperaturu sistema sa manjom brzinom ventilatora i manje buke, stvarajući tiše radno okruženje.



Efikasna disipacija toplote sa Pin Fin termalnim modulom

CPU Level Up za instant ubrzanje

Ekskluzivna CPU Level Up tehnologija omogućuje Vam da jednostavno ubrzate performanse procesora bez mnogo znanja o overklokingu ili eventualnih dodatnih troškova. U samo tri jednostavna koraka (uđite u BIOS, odaberite željeni nivo ubrzanja i samo restartujte sistem). Ova inovativna tehnologija našla se na listi Deset najboljih tehnologija i trendova 2007. godine na sajtu Extremetech



Jednostavno ubrzanje sa CPU Level Up tehnologijom



CRAZY GUITAR

Manija igranja Guitar Hero, Rock Band i drugih "muzičkih" video igara polako zahvata i naše krajeve. Igrači sa PC platforme su donekle u boljoj poziciji jer za igranje Guitar Hero mogu koristiti i tastaturu PC računara. Naravno, užitak nije ni blizu onome kada koristite "pravu" gitaru, ali je svakako jedna od mogućnosti. Vlasnici konzolnih sistema nisu te sreće i za igranje moraju koristiti originalne dodatke ili uređaje "trećih proizvođača". Jedna od najpopularnijih igara na Nintendo Wii konzoli svakako je i Guitar Hero 3. Problem sa kojim se igrači susreću leži u tome da se na domaćem tržištu često prodaje samo igra bez gitare, kao i to da je gitara sama po sebi dosta skupa. Događa se i da igrači na neki način dođu do Guitar Hero kopije ali da jednostavno nemaju kontroler. Srećom, tu na scenu stupa firma PEGA i njeno rešenje za igranje pod imenom Crazy Guitar.



Jasno je na samom početku da je ovo "narodski" proizvod. Ne samo da je jeftiniji nego "prava" gitara za GH3, već je i paket nešto skromniji a nedvosmisleni potvrdu da se radi o "neoficijelnom" proizvodu donosi i veliki logo kompatibilnosti sa konzolom Wu (a ne Wii). Međutim, ovo ne treba da vas obeshrabri ili na drugi način natera da pomislite da gitara nije dovoljno kvalitetna. Kako smo u redakciji u isto vreme imali originalnu Guitar Hero 3 gitaru, zatim Rock Band gitaru ali i Pega proizvod, možemo sa sigurnošću reći da je kvalitet na skoro jednakom nivou kao i to da će Crazy Guitar sasvim sigurno služiti svom vlasniku dugo vremena.

Na testu smo zapravo imali dve "lude gitare". Jedna koja je u standardnm pakovanju i pod imenom "The Hammer" i druga koja je potpuni rip-off Guitar Hero dizajna, što po kutiji, što po samom izgledu gitare. Obe su inače identične (osim razlike u boji – jedna je žučkasto-drvena, druga plastično-bela) i isto se ponašaju u igri. Ono što nam se dopalo jeste to što se vrat gitare može skinuti čime se ona lako može

smotati i zatim spakovati za put ili odlaganje u ormanu. Druga pozitivna stvar oba modela jeste što su u pitanju bežične tastature, jer prate filozofiju kompletnog Nintendo Wii-ja koji poseduje bežične kontrolere.

Naravno, gitare smo isprobali u Guitar Hero 3 i to u modu za dva igrača pri čemu je jedan naravno gitara a drugi bas, i utisci su vrlo pozitivni. Jednom delu redakcije čak se činilo da gitare mnogo bolje reaguju na trzaje nego Rock Band gitara. Trebaće vam doduše nego vreme da se naviknete na kontrolu Wii-ja putem malog džojstika kao i upravljnje kroz menije okidanjem žice, ali vam za to neće trebati više od pola sata.

Ukoliko ste veliki fan gitarskih igara na konzolama kao i na PC računaru, domogli ste se Guitar Hero 3 ili neke slične igre a potreban vam je kontroler, onda je Crazy Guitar možda pravo rešenje za vas koje po povoljnoj ceni donosi upravo sve ono što vam je potrebno za uspešno igranje.

Kontakt: Virtual Master,
011 / 311 20 49

Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

www.logitech.com



Logitech.

Designed to move you™





Magazin

IT Market

Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama





Septembar za sada protiče u svetlu novog Gugl browsera, novih iPod nano modela, koji su se vratili korenima, od kockastog nazad na pravougaoni oblik i kraju rezervacije .co.yu domena. Ako ste bili dovrtljivi pa registrovali neki domen kao što je recimo fiat.rs, možete očekivati da vam ta kompanija plati neko skromno letovanje ili novi komp. Skromno, jer u karton vinjaka da nećete dobiti više od 2.000 evra – koliko košta arbitraža. Malo sam se bavio istraživanjem na tu temu pa sam pokupio neke lepe informacije – kompanija koja ima zaštićeno ime (brend) u Srbiji, a čiji ste vi domen registrovali, bez problema dobija arbitražu, samim tim i domen. Za vas tu posledica nema, ništa ne plaćate, samo vam se oduzima domen. Tako da

možete da okrenete fiat ili čije ste već ime registrovali i ponudite im domen za kilu, kilu i po evra. Ako, pak, želite da proverite da li firma ima registrovano ime u Srbiji, morate da skočite do Zavoda za intelektualnu svojinu, i uplatite im 1200 dinara za svaki upit koji želite da izvršite, te da podnesete jedno tri kile dokumentacije vezano za zahtev. Tako da ako vas je sreća poslužila u to famozno podne 15. septembra, očekujte blag priliv sredstava. Ili tužbu.

In teh otha news, notorni RATEL ovog puta na strani potrošača. Predsednik UO RATEL-a, Jovan Radunović najavljuje kraj ere Umbrella corp, usvajanjem Pravilnika o međudržavnom povezivanju koje je RATEL izradio i poslao Ministarstvu za Telekomunikacije na blagoslov.

Radunović očekuje početak primene pravilnika već ove godine, što će omogućiti dolazak velikih evropskih ISP-ova u Srbiju, srušiti cene i poboljšati kvalitet usluga, kao što se desilo kada su na mobilnu scenu stupili Telenor i VIP (koji su pritom bullshit od operatera, nadamo se nekim jačim igračima). Čovek je takođe najavio da će cene interneta biti među najnižima u Evropi. Još samo da Ministarstvo protera taj zakon. Čini mi se da je G17 na čelu Ministarstva, a upravo se Dinkić zalagao za što bržu privatizaciju Telekomu, što je pohvalno u ovom konkretnom slučaju. Telekom kao da je načuo ovo, pa ponovo najavio dupliranje ADSL protoka. Tako da ćemo uskoro imati 256 upstreama za tričavih 25 jura, jipi.

LAST.FM REDIZAJNIRAN

Jedan od najpoznatijih vaših plejlista na internetu, Last.fm, dobio je skoro potpuni redizajn. Stari interfejs je uprošćen i sajt sada ima više straight-forward look sa glavnim menijem u niskom hederu, korisničkim u levoj koloni i sadržajem u centralnoj. Top artists i top tracks sada prikazuju samo 15 vrhunskih rezultata, a na glavnoj stranici moguće je pogledati najbolje za prethodnih 7 dana, mesec, 3, 6 meseci i godinu dana, kao i ukupno najbolje izvođače i pesme. Pored dizajna, Last.fm ubacio je i dosta poboljšanja u sferi šta sve možete na sajtu, tako da je od nedavno moguće praviti svoje plejliste i slušati ih. Ako niste dugo bili na sajtu, slobodno ga overite.

THUMBNAIL PREVIEW UGRAĐJEN U FIREFOX 3.1

Popularna ekstenzija, Ctrl-Tab, koja prilikom Ctrl+Tab skrolovanja kroz Firefox tabove prikazuje thumbnailove otvorenih stranica, poslužila je kao prototip za novu Firefox funkciju, koja će se naći u sledećoj većoj verziji pretraživača, Firefoxu 3.1. Ono što ekstenzija, odnosno nova funkcija radi je da vam daje uvid u stranice kroz koje skrolujete, uz prikazivanje adrese stranice, a uz tu razliku da smer skrolovanja više nije s desna na levo, nego od najskorije posećene stranice prema ranije posećenim, što je prilično korisno jer je češće slučaj da želite da se vratite na prethodnu stranicu koju ste gledali nego da idete na stranicu levo. Ovakav vid skrola predviđen je za verziju 3.0, ali zbog vremenske ograničenosti, nije uspeo da se nađe u nultoj verziji.



SPREEDER

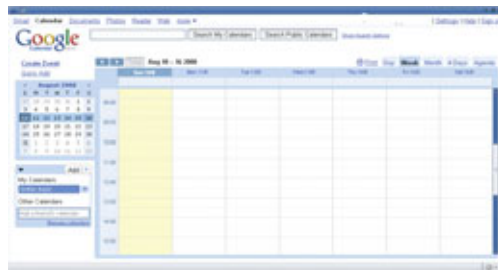
Sajt spreeder.com vam verovatno na prvi pogled neće biti jasan. Njegova funkcija je da mu unesete neki duži tekst i da on onda određenom brzinom prikazuje jednu po jednu reč iz teksta. Ne baš logično zar ne? E, ali kada se uzme u obzir jedan zanimljiv fenomen ljudskog mozga, on postaje itekako interesantan. Naime, naš mozak, kada mu oko prosledi skeniranu reč, prvo povezuje tu reč sa značenjem a potom je priprema za izgovaranje. Taj fenomen možete primetiti upravo čitanjem teksta – tako što ćete obratiti pažnju na to da dok čitate tekst vi ga zapravo u sebi izgovarate. To je, za čitanje, nepotrebna radnja jer reči nećete izgovarati, a mozak može da razume pojam i bez pripreme za izgovor. Dakle, eliminisanje tog procesa dovelo bi do mnogo mnogo bržeg čitanja. Tu nastupa spreeder. Postepenim povećavanjem brzine smenjivanja reči, odviđi ćete mozak od izgovaranja reči i doći do stadijuma da mnogo brže čitate. Reči se pojavljuju uvek u jednom delu ekrana, tako da se vreme ne gubi ni na prolazanje kroz redove teksta. Vrlo zanimljiva stvar.



PRISM

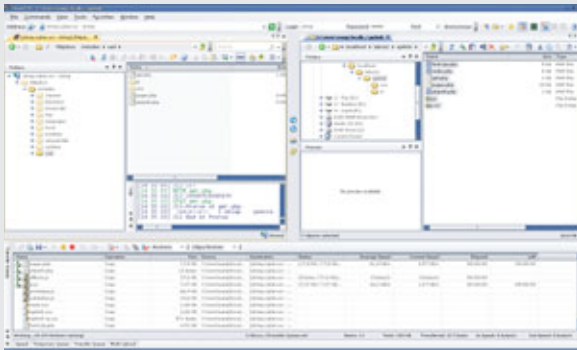
Prism je mala aplikacija Mozilla fondacije za, da kažemo, fokusiraniju upotrebu internet stranica. Prism je Firefox u malom, i u stanju je da otvori neku internet stranicu ili aplikaciju u formi desktop

programa, bez funkcija kakve ima Firefox. Time se dobija fokusiranije čitanje, pisanje ili šta već, jer nema drugih stvari koje vas mogu ometati, niti možete da otvorite novi prozor i "samo proverite nove vesti". Znači, prism čita određenu adresu i otvara je unutar sebe. Time se štedi memorija, vreme, živci, čast (možete da otvorite nešto što ne bi baš priličilo vašem radnom mestu u Prism-u, a u Firefoxu da radite ono što se od vas očekuje, kao poštenog i uglednog građanina i radnika) i šta znamo šta još.





SmartFTP

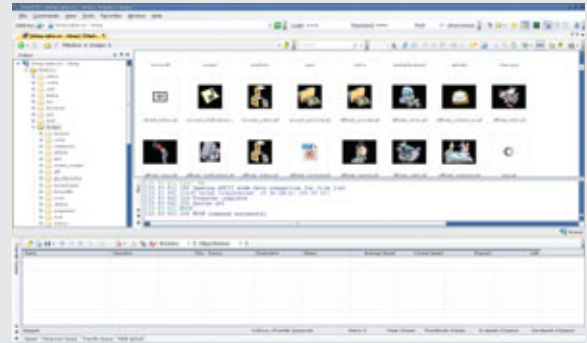


Iako je treća velika verzija popularnog FTP klijenta izašla odavno, nema razloga da jednom od najboljih FTP softvera na svetu ne posvetimo par bajtova u "Pleju".

Imajući u vidu da čak i "dvojka" SFTP-a može bez problema da odnese primat u konkurenciji mnogih popularnih FTP softvera danas, može se pretpostaviti da Smart FTP 3 teško da može da ima ozbiljnu konkurenciju. Prenos fajlova sa jednog računara na drugi obogaćen je mnogim izuzetno korisnim funkcijama, kojima se najviše raduju ljudi koje trbuh često dovede do HTML i PHP skripti. Dakle, koji su glavni aduti "pametnog" FTP-a:

*** Live edit** – Jedna od najkorisnijih funkcija ovog programa je mogućnost bržeg i produktivnijeg rada sa fajlovima sa udaljenog softvera. Sa drugim programima, ukoliko želite da izmenite neki fajl, prvo ga svučete, pa ga editujete, pa ga onda uploadujete, i tako za svaki fajl i svaku izmenu. Kod SFTP-a to ide tako da u kontekstnom meniju udaljenog fajla imate opciju "Edit", koja vam fajl automatski otvara u default editoru, a kad završite sa radom, dovoljno je da kliknete "Save" i fajl se automatski uploaduje na net. Naravno, možete dalje da radite, jer će SFTP da nadzire fajl i uploaduje ga pri svakoj izmeni sve dok ga ne obrišete iz liste nadgledanih fajlova programa. To automatski znači da na taj način možete da editujete neograničen broj fajlova, što stvara utisak da su vam skripte na lokalnom računaru, jer ne morate da se cimete oko ul/dl-a. Vrlo korisno ako vam je zadatak da na nekom sajtu izmenite neke linkove ili tekstove.

*** Multitask ul/dl** – Svako ko je nekad uploadovao i dl-ovao veliki broj fajlova preko nekog klijenta uvideo je da samo deo vremena odlazi na konkretan transfer, a da ostatak vremena klijent provodi komunicirajući i razmenjujući informacije sa serverom, čime se dosta gubi, naročito ako je fajlova zaista



mного, a veličina im je nekoliko kilobajta (primer – upload sajta). SFTP za rešenje ovog problema koristi takozvane "workers"-e, odnosno multi-transfer. Možete odrediti sa koliko će se fajlova raditi odjednom, te ograničiti svakog "radnika" na određenu brzinu transfera. Tako se, umesto linearnog transfera fajl po fajl, radi mnogo efektivnije. Naše iskustvo je pokazalo da sa ul bandwidth-om od 128kbps može raditi sa 5 fajlova u isto vreme, što automatski znači da je vreme potrebno za transfer bar duplo kraće.

*** Sajtovi u tabovima** – Možete imati više konekcija odjednom, koje rade svaka za sebe, odnosno možete komunicirati sa svakim serverom ponaosob, nevezano od toga da li klijent već radi nešto sa nekim drugim serverom.

*** Organizacija transfera** – Poput raznih download managera, SFTP omogućava da zakažete transfer za neko određeno vreme, pauzirate ga i nastavite kasnije, ograničite protok. Funkcija je zaokružena mogućnošću slanja e-maila kada se transfer završi. U ovom delu teksta možemo spomenuti da ako transfer određenog fajla ne uspe, on se ne briše sa liste, već ga SFTP odlaže za kasnije i pokušava transfer ponovo posle određenog vremena.

*** SFTP over SSH** – SFTP omogućava SFTP konekciju na server, što je ključno prilikom povezivanja sa serverima koji propuštaju samo sigurne veze.

U arsenalu funkcija ima još puno korisnih stavki, kao što su Raw listing, koji izlistava fajlove u direktorijumu i prikazuje dozvole, Favorites Manager, Thumbnail prikaz slika, Custom Commands, startni direktorijum prilikom povezivanja i tako dalje. Softver je komercijalan, ali dozvoljava 30-dnevnu upotrebu radi evaluacije. Ako vam se sviđa, ne verujemo da će vam pasti teško da ga krećete kupite.

GOOGLE CHROME

Google Chrome je, sada u Oktobru, yesterdays news. Tako da nećemo trošiti puno reči na to šta on može, koliko je zanimljiv i da li je bolji od Opere. Osvrnucemo se na neka reagovanja na novi browser, kao i na činjenicu da Chrome telefonira kući i u Google bazu smešta sve što korisnik otuku u takozvani OmniBox.

Puno prašine, pored samog pojavljivanja browsera, podigla je gorenavedena stavka. Google Chrome, je po puštanju u rad, imao nalog da podatke koji se upišu u OmniBox šalje nazad Google-u. Oko ovog ne bi bilo spora, jer je taj postupak neophodan da bi sugestije koje omnibox izbacuje radile, da nije činjenice da Google 2% tih podataka čuva, zajedno sa IP adresom korisnika, čime se ova funkcija zapravo pretvara u standardan keylogger. Ipak, Google se savio pod pritiskom javnosti. "Povodom zabrinutosti koje su se javile povodom čuvanja ovih informacija od strane Google, i mogućnosti njihovog korišćenja, odlučili smo da ćemo anonimizovati ove podatke u roku od 24 sata, odnosno, čim praktično možemo", rekao je Urs Holcl, Google-ov podpredsednik za operacije, za kompanijski blog. Reakcije na ovu informaciju bile su slične, jer su se mnogi složili da to zapravo ništa ne znači dok Google ne objasni na koji će to način anonimizovati podatke. Dok čekate objašnjenje, možete isključiti ovu funkciju Google Chrome-a, desnim klikom na OmniBox, pa Edit Search Engines, pa štiklirate "Use a suggestion service...", ako ste nepoverljivi prema all-friendly Google-u.

A iz Microsofta su stigle zabrinute reakcije, koje je izneo Met Rosof, analitičar Direkcija u Microsoftu, rekavši da bi novi browser mogao biti ključna komponenta Google plana da ubedi potrošače i poslovne korisnike da Windows software zamene Web aplikacijama. "Ovo je potencijalna pretnja koja brine Microsoft još od devedesetih. Ovo je Google koji se zaista trudi da pogura aplikacije na Web i to učini načinom na koji ljudi koriste računar", rekao je Rosof. Naime, Chrome sadrži novi Javascript engine visokih performansi i Google Gears, koji omogućava korisnicima da Web aplikacije koriste oflajn.

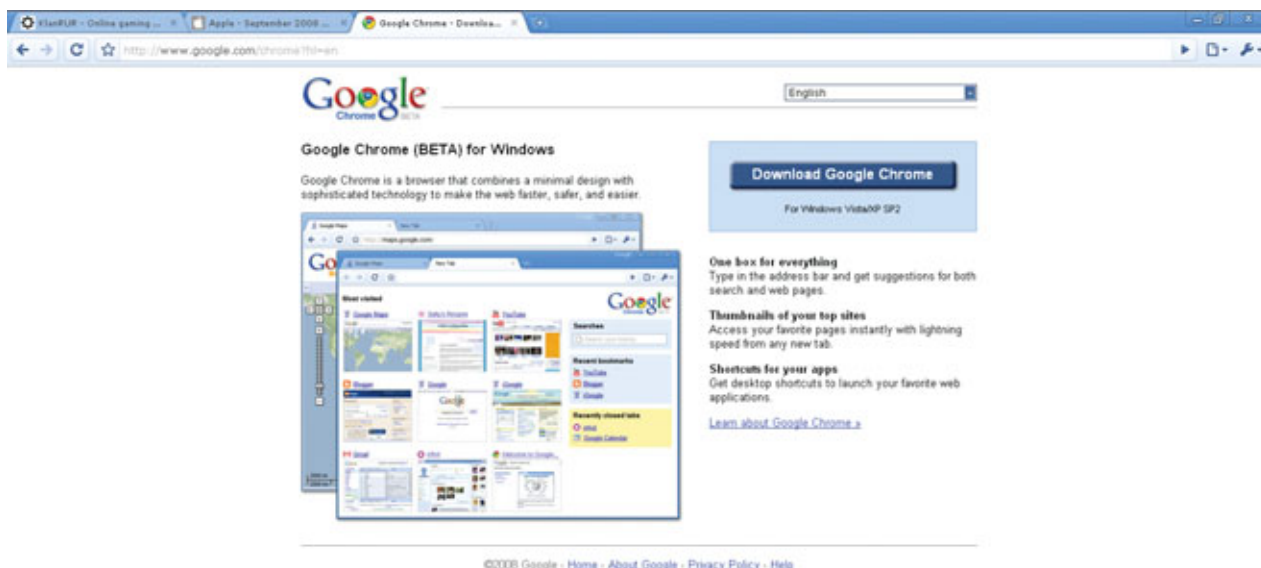


Google Chrome

No, za razliku od Rosofa, generalni menadžer IE u Microsoftu izjavio je da kompanija očekuje da će većina poslovnih korisnika nastaviti da se okreće Internet Exploreru (što je zaista čudno imajući u vidu da market share IE-a skoči tek svaku prestupnu u poslednje vreme). Sa njim se slaže Šeri MekLiš, analitičar Forrest Research-a, koja kaže da Chrome "nije dovoljno izazovan da izbriše dominaciju Microsofta. Previše IT prodavnica je zadovoljno IE-om". Kao argument, MekLiš je dodala da se čak i Microsoft muči da natera korisnike da samo apdejtaju svoj softver, kamoli da ga promene.

Sergej Brin, koosnivač i tehnološki predsednik Google-a kaže da očekuje da Chrome bude osnova za korišćenje Web aplikacija: "Ne bih nazvao Chrome operativnim sistemom Web programa. U pitanju je pak veoma osnovan, brz engine za rad sa njima". Analitičar Gartner Inc, Rej Valdes misli da Google neće pozicionirati Chrome kao konkurenciju za već ustanovljene lidere na tržištu – Microsoft, Mozilz, Apple i Operu. "U pitanju je bitka za Web aplikacije. Posedovanje platforme koja će podržati sledeću generaciju internet softvera", precizirao je Valdes dodavši da je Google proveo dve godine osiguravajući da će njihov sistem moći da prevaziđe rastuću nemogućnost današnjih tehnologija da poteraju nove generacije Web aplikacija". Ipak, Robert Ford, CIO Virgin grupe, kaže da Chrome najverovatnije neće promeniti pogled koji bar poslovni korisnici imaju u vezi korišćenja desktop aplikacija. "Moralo bi biti astronomskih razlika u performansama da bi se prebacili sa desktopa na net", izjavio je Ford,

Što se Google tiče, oni čute, vredno rade, i gomilaju profit. Javnost očekuje da iz Silikonske doline stignu vesti o web storage servisu, a već je najavljeno da će se Chrome naći na Android platformi za mobilne telefone, koju razvija Google-predvođena Open Handset Alijansa.





Brz. Snažan. Inteligentan

Ne dešava se često da se ova tri kvaliteta perfektno ukombinuju, ali novi PLAYSTATION®3 je jedan takav slučaj. Saznajte više na eu.playstation.com/ps3



CT Computers

Member of
ComTrade Group

Autorizovani distributer za Srbiju



This is living

PLAYSTATION 3

Oktobarske Games AKCIJE

FIFA09 NAGRADNIK VIZ

Kupovinom igre FIFA09 u GameS prodavnicama tokom oktobra
učestvujete u kvizu i postajete potencijalni dobitnik vrednih nagrada



VOLAN + POKLON IGRA 22.990din.

Kupovinom volana
Logitech G25 dobijate
na poklon najbolju
simulaciju vožnje



PSP + TRI IGRE 19.999din.

gameS

GameS d.o.o.

Lanac specijalizovanih radnji za prodaju
igara, konzola i prateće igračke opreme.

GameS Beograd
Dečanska 12,
Tel/Fax: 011/3345 062
decanska@game-s.co.yu

GameS Novi Sad
TC "Sad Novi Bazaar",
Bul. Mihajla Pupina 1,
Tel.: 021/521 357
bazaar@game-s.co.yu

GameS Delta City
Jurija Gagarina 16,
Tel.: 011/3129 552
city@game-s.co.yu



DeltaCity

NINTENDO DS.

PlayStation 2

Wii



PC CD-ROM

PSP

PLAYSTATION 3



XBOX 360.

XBOX 360™ © Microsoft Corporation. Nintendo, Nintendo DS™ i Wii™ © Nintendo. Playstation 2, Playstation Family,
Playstation Portable i Playstation 3 su robne marke kompanije Sony.